
¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!
XBOX
Revista Oficial Xbox
PÓSTER CALENDARIO
Project Gotham Racing 2
Counter Strike
ANÁLISIS
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY
Toma parte en la batalla final por la Tierra Media
SUPER CONCURSO
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
Sorteamos:
10 Juegos «El Retorno del Rey»
10 DVD «Las Dos Torres»
10 Mandos Inalámbricos de Logitech
18 NUEVOS JUEGOS ANALIZADOS
FIFA FOOTBALL 2004
PROJECT GOTHAM RACING 2
XIII
TOP SPIN
Y ADEMÁS ANÁLISIS DE: ROLLING, DINO CRISIS 3, AMPED 2, SSX3, FORD RACING 2, WORMS 3D, THE SIMPSONS: HIT&RUN, GLADIUS...
NÚM. 22 • PRECIO ESPAÑA 6,95 €
MC
MC EDICIONES
8 414090 226943
00022





www.revistaoficialxbox.net

Director Edición Española
José Emilio Barbero
(xbox.mad@mcediciones.es)
Orense, 11 · 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 · Fax: 91 417 05 33

Jefa de Redacción Rosa Delamo
(xbox.bcn@mcediciones.es)
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 62
Maquetación Celia Mínguez
Colaboradores y Traductores Àlex Ventosa, Ana Fernández, Carles Sierra, José Luís Coto, José Raúl Sotomayor, Alfredo Biurrun, Raúl Pérez, Sabas Delamo, Òscar Broc y J. L. Logan.
Fotógrafo Sebastián Romero

Directora Comercial y publicidad
Carmen Ruiz
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
(suscripciones@mcediciones.es)

EDITA



Editora Susana Cadena
Gerente Jordi Fuertes
Redacción, Administración y Departamento de Publicidad
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 62
08022 Barcelona

Distribuye COEDÍS S.L.
Avda. Barcelona, 225
Tel. 93 680 03 60
08750 Molins de Rei - Barcelona
Delegación en Madrid
c/ Alcorcón, 9
Polígono Industrial Las Fronteras
Torrejón de Ardoz - Madrid

Fotomecánica
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Imprime CAYFOSA-QUEBECOR
Tel: 93 565 75 00

Impreso en España (Printed in Spain)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,95 €
Depósito Legal: B-2430-02
12/03





¿España va bien?



EN EL NÚMERO 7 de nuestra revista -es decir, hace la friolera de 15 meses- dimos portada al primer juego español desarrollado para Xbox, que no era otro que el exitoso *Commandos II*, la segunda entrega de la aclamada saga creada por Pyro Studios. Por aquel entonces, había otro proyecto «made in Spain» en desarrollo, *Duality*, un juego de Trilobite Graphics cuyo lanzamiento estaba previsto para este mismo año. Pero una serie de problemas que han rodeado al distribuidor internacional del juego han provocado que -en principio- el desarrollo de este título se prolongue y su salida al mercado se posponga hasta algún momento aún no determinado del próximo año.

Y eso es todo. Punto y final. O eso al menos pensábamos nosotros hasta que en la rueda de prensa que Pyro Studios organizó recientemente para presentar a los medios especializados el candente *Commandos III* para PC, el estudio de desarrollo español nos sorprendió con dos noticias, una mala y una buena. La mala: no va a haber versión para ninguna consola de la tercera entrega de *Commandos.* La buena -cabría decir que buenísima-: Pyro Studios ya está manos a la obra con nuevos proyectos, cuatro en total -¡más una película de animación!-, dos de los cuales están diseñados específicamente para consola. Lo curioso del caso es que dado que están fechados para más allá de 2005, con toda seguridad acabarán recalando en la nueva hornada de consolas y muy posiblemente Xbox 2 esté entre ellas.

En esa misma rueda de prensa, Ignacio Pérez, presidente de Pyro Studios y diseñador de la última entrega del juego, dejó en el aire una serie de importantes reflexiones acerca del estado actual del sector de la creación de videojuegos en nuestro país que, dada su importancia, no podemos pasar por alto. Empezó por señalar que la producción nacional en los últimos dos años se puede contar con los dedos de una mano. Más tarde se lamentó del hecho de que Pyro Studios tenga en la actualidad alrededor de una veintena de puestos sin cubrir (simple y llanamente por falta de personas cualificadas). De esta forma, quedó en evidencia el poco halagüeño -por ser generosos- estado del panorama de esta industria en nuestro país, que en otros países emplea a cientos de personas.

Como recordaréis, hace algunos números publicamos un reportaje sobre las escuelas que actualmente imparten masters en creación de videojuegos en España. Esperemos que gracias a ello se forme una cantera de nuevos talentos que pronto pongan fin a este mal endémico. Aunque ese no será el único problema a solucionar: desarrollar un juego cuesta millones de euros y, por eso, también hacen falta inversores interesados en financiar los proyectos de estos talentos.

José Emilio Barbero
Director

GLADIATOR // 030

SSX 3 // 042

AMPED 2 // 062

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY

La mayor historia épica de todos los tiempos reflejada en uno de los juegos de acción y aventura más importantes del año. 016



REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

Sumario>22



FIFA FOOTBALL 2004

En esta edición ya no es tan fácil marcar un gol, pero si lo consigues, nada te llenará tanto. EA se supera año tras año. 026



DINO CRISIS 3

La tercera versión de este título de Capcom aparece de forma exclusiva para Xbox. ¿Te lo vas a perder? 032



PROJECT GOTHAM RACING 2

La secuela del mejor juego de conducción para Xbox es ya una realidad. Y, además, llega con opciones para *Xbox Live*. 020

IMÁGENES EXCLUSIVAS

RICHARD BURNS RALLY

El vigente campeón del mundo de rallies, Richard Burns, pretende aguar la fiesta a McRae también en el mundo virtual. **004**

WORMS 3D

Los gusanitos guerrilleros más famosos de la historia de los videojuegos llegan a Xbox en 3D. **038**



ESPN NBA BASKETBALL

El juego de baloncesto de Sega pone a nuestro cargo a una franquicia de la NBA para llevarla hasta lo más alto. **056**



XBOX LIVE

Sección en la que cada mes puedes encontrar información sobre *Xbox Live* así como análisis de juegos compatibles. **066**





TOP SPIN

El juego de tenis que hizo furor en el pasado X03 ha sabido ganarse el respeto y la admiración de toda la industria. **046**



XIII

Un *shooter* con aspecto de cómic que utiliza la técnica del *cel-shading* para ofrecer una estética igual a la del medio original. **052**

EDITORIAL

PRIMER VISTAZO

ACTUALIDAD

ANÁLISIS

PLAY: LIVE

PLAY: MORE

DEMOS EN EL DVD

- Project Gotham Racing 2
- Magic: the Gathering Battlegrounds
- Metal Arms: Glitch in the System
- Disney's Extreme Skate Adventure
- SSX 3
- Midtown Madness 3
- Freaky Flyers
- Kao the Kangaroo 2
- NHL 2k4

PELÍCULAS EN EL DVD

- Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
- Secret Weapons Over Normandy
- Mafia
- Ford Racing Evolution
- Dungeons & Dragons Heroes

IMÁGENES EXCLUSIVAS

Richard Burns Rally

SCi pretende comerse un buen pedazo del pastel de barro y grava de Colin McRae

Burns ha colaborado con SCi para recrear y el comportamiento del vehículo.

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **WARTHOG SWEDEN**
EDITOR: **SCI**
LANZAMIENTO: **MARZO 2004**
JUGADORES: **1-8**

HASTA la fecha, en el género de los simuladores de rallies, sólo ha dominado a placer, *Colin McRae Rally*, cuya última entrega se anotó un 9.4 en la ROX del mes pasado. Pero la dominación incuestionable de Codemasters en el campo de las cuatro ruedas motrices virtuales podría verse amenazada por el vigente campeón del mundo de rallies, Richard Burns, quien se ha asociado con SCi y Warthog Sweden para aguar la fiesta al escocés también fuera de las pistas.

En Warthog, sabedores de que la cruzada no es moco de pavo, han dedicado casi dos años a crear un complejo sistema de física con el que, creen, *Richard Burns Rally* no tendrá competencia. Durante una presentación en exclusiva del juego, Warthog Sweden brindó una clase magistral de mates y física tan magistral que, por un momento, creímos hallarnos en el aula magna de la facultad de ciencias exactas. Jerigonza tecnológica de impresión aparte, lo cierto es que el pilotaje del coche sobre las diferentes superficies es increíble. En casi todos los juegos de rallies (o, mejor dicho, en *todos*), si te sales de la pista y atajas por la hierba o la grava, el coche se frena. En el campeonato auténtico no siempre es así ya que puede darse el caso de que pises tan a fondo que un par de ruedas sobre hierba no afecten para nada a la velocidad. Al fin y al cabo, una pequeña pérdida de tracción entre curva y curva no tiene por qué notarse. Pero así es y, en plena carrera, aparte de concentrar tus cinco sentidos en no salirte del trazado te ves obligado, además, a buscar siempre el recorrido que presente el firme más regular. Comete un solo error y lo más probable es que rompas una pieza importante del coche.

Tras disfrutar de una primera versión del juego a pleno rendimiento, quedamos anonadados con la cantidad de detalles por segundo y por la imponente sensación de velocidad. El enfoque en primera persona casi acaba con nosotros en urgencias; imagina que te pegan con goma arábiga a horcajadas sobre el capó del coche, aposentan tu cabeza sobre la rejilla y te ponen a correr en, por ejemplo, Suecia.

Por si acaso todavía queda alguien que jamás haya probado las delicias de los juegos de rallies, la versión definitiva contará con un completísimo modo de entrenamiento. En la Escuela de Rallies del Bosque, Burns te enseñará a pilotar mediante sabios consejos sobre las condiciones del firme y el rendimiento del vehículo. Cuando creas que estás preparado, podrás enfrentarte al campeón en el modo «Desafío». Y no creas que se tratará de un profesional de los juegos que pilote por él: el mismísimo Richard Burns se merendará todito el título y sus tiempos quedarán grabados. ¿Te apetece, pues, batir a un piloto de verdad en su propio juego?



Las carreteras están vacías, pero no tardarán en aparecer hordas de aficionados.



Se han tomado tropocientas fotos para plasmar las condiciones climáticas más auténticas posibles.

Invierno caldeado

Nada mejor para combatir el frío que una calorífica hornada de nuevos juegos.



PUEDE que la temperatura exterior sea cada vez más baja, pero lo cierto es que la larga lista de lanzamientos que en breve estarán disponibles para nuestra Xbox nos van a deparar un final de año de lo más caldeado.

Si nos fijamos en las listas de lanzamientos de las distribuidoras más importantes de nuestro país, es fácil ver que los usuarios de Xbox lo van a tener muy difícil a la hora de escoger qué títulos van a pasar a formar parte de su «juegoteca» particular ya que la oferta rebosa calidad.

Empezando por Electronic Arts, pronto desfilarán títulos como *Los Sims Toman la Calle*, *Harry Potter y la Piedra Filosofal Próxima Generación*, *Need For Speed Underground*, *Medal of Honor: Rising Sun*, *James Bond 007: Todo o Nada* o *Harry Potter Quidditch Copa del Mundo*.

En cuanto a Proein, pronto tendremos disponibles juegos del calibre de *Star Wars: Jedi Knight Academy*, *Broken Sword: El Sueño del Dragón*, *Tony Hawk Underground* o *Secret Weapons Over Normandy*.

Atari tiene listo para ser lanzados títulos como *Unreal II: The Awakening*, *Terminator 3: Rise of the Machines*, *Mission Impossible: Operation Surma* o *Magic the Gathering: Battlegrounds*.

Por lo que respecta a Vivendi, en su «rampa de lanzamiento» particular aguardan con los motores ya en marcha juegos como *Hunter the Reckoning Redeemer*, *Metal Arms*, *The Hobbit*, *Crash Bandicoot Nitro Karts*, *SWAT Global Strike Team* o *Battlestar Galactica*.

Hablar de Virgin Play es poner los ojos en dos lanzamientos tan anhelados como *Max Payne 2* o el *pack* de *GTA* (*GTA III* + *GTA: Vice City*), pero sin olvidarnos de *Robocop* o *Fallout: Brotherhood of Steel*.

Aunque cuando leáis estas líneas probablemente estarán ya disponibles, no podemos dejar de citar que Ubi Soft pone en circulación dos juegos de tanto renombre como *Rainbow Six 3* o *Ghost Recon: Island Thunder*, pero también nos ofrecerán *Batman: Rise of Sin Tzu*.

Para finalizar, Acclaim editará en breve los codiciados *Sega GT Online* y *Sonic Heroes*, y Microsoft hará lo propio con *NBA Inside Drive 2004*, *Links 2004* y el ansiado *Counter Strike*, predestinado a convertirse en favorito de los usuarios de *Xbox Live*.

En fin, que si has pensado al empezar a leer estas líneas que exagerábamos un poco, probablemente a estas alturas estarás pensando que nos quedábamos cortos...



El mejor regalo

Microsoft presenta un nuevo *pack* para Navidad



LOS REYES MAGOS (o Papa Noel, que tanto monta, monta tanto) van a llenar este año sus alforjas de consolas Xbox gracias al espectacular *pack* navideño que Microsoft ha preparado para esta época tan especial del año. El Pack de Navidad de Xbox, como ha sido bautizado, incluye la consola, los juegos *Halo* y *Midtown Madness 3* y, por si fuese poco, una suscripción de dos meses a *Xbox Live* al atractivo precio de 199,99€.

Además, Microsoft ha hecho pública otra espectacular oferta durante la celebración del pasado SIMO 2003: se trata de una promoción destinada a todos aquellos que ya poseen una consola Xbox y están considerando apuntarse al servicio *Xbox Live*. Si lo hacen dándose de alta en el acceso a Internet de banda ancha de Auna, recibirán de forma gratuita el *Xbox Communicator*, el juego *Project Gotham Racing 2*, las dos primeros cuotas del acceso a Internet de Auna (alta e instalación también gratuitas), así como dos meses de suscripción a *Xbox Live*. Ahí queda eso.



¡Qué bárbaro!

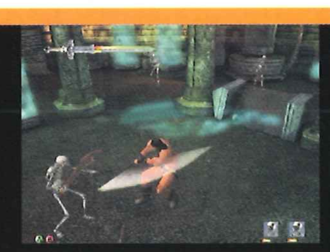
TDK lanzará un juego protagonizado por Conan en 2004



UNO DE LOS personajes más populares del mundo del cómic, al que Arnold Schwarzenegger interpretase en la gran pantalla, está muy cercano de desembarcar en nuestra consola. Gracias a TDK, el título que ahora está en pleno proceso de desarrollo se basa más directamente en las historias originales de R.E. Howard que en la conocida película.

Se trata de una aventura de acción en tercera persona en la que tendremos que acompañar al bárbaro héroe en su periplo a través de Hibórea para buscar venganza por la matanza cometida en Grannach, su aldea natal, por un grupo de misteriosos jinetes, la Secta del Buitre. El argumento, al menos, promete.

En la práctica, esta historia se traduce en un juego repleto de acción, de lucha a golpe de espada, hacha o maza, y en el que recorreremos cinco extensas regiones de Hibóreas, desde Cimmeria hasta Dafar. Y lo mejor de todo: el juego tendrá opciones para *Xbox Live*.



↑ Ni Alatriste maneja tan bien la espada...



↑ Nos enfrentaremos a las más extrañas criaturas.

De cosecha propia

Nueva gama de periféricos de Centro Mail

LA CADENA de tiendas Centro Mail ha comenzado a comercializar una nueva gama de periféricos para consola de diseño propio. En lo referente a Xbox, dos son en principio los productos que ya están disponibles para nuestra consola: un control *pad* (19,95€) y un cable euroconector (17,95€).

El primero, con un diseño distinto al del mando oficial pero con una disposición de botones prácticamente similar, ofrece como gran novedad la incorporación de un botón turbo, que permite programar cualquier botón normal de acción para que produzca un efecto de fuego rápido en los juegos.

En cuanto al segundo, se trata de un cable que además de la consabida conexión para conector incluye una salida de audio digital junto con el correspondiente cable de fibra óptica, que nos permitirá sacar partido del sonido 5.1 de la consola si disponemos del equipo adecuado.





Xbox 2 más cerca

Microsoft desvela nuevos detalles

EN LAS ÚLTIMAS semanas, se han sucedido las noticias relativas a cómo el proyecto Xbox 2 va tomando forma. La primera y más notoria información relativa a esta cuestión se ha producido con el anuncio por parte de Microsoft de que «ha licenciado la tecnología del procesador semiconductor de última generación de IBM para utilizarlo en los futuros productos de Xbox». Para entendernos: el principal chip de Xbox 2 será proporcionado por IBM, en detrimento de Intel, que fue la escogida en el caso de Xbox.

Para seguir, Microsoft ha hecho público otro acuerdo, en este caso con SIS (Silicon Integrated Systems), gracias al cual esta empresa suministrará diversos componentes para la próxima generación de Xbox. En concreto, SIS aportará su tecnología I/O (entrada y salida de datos) para ser utilizada en diversos periféricos para la consola.

Por último, es importante reseñar que el portavoz de Microsoft que divulgó esta información aprovechó también para desvelar algunas de las futuras características de Xbox 2, entre las que destacarían el sonido Dolby Digital 7.1, el Serial ATA-150/300, Ethernet, WLAN, USB 3.0 y la utilización de tarjetas Flash.

Breves

ANUNCIADO DEAD TO RIGHTS II

Todos aquellos a los que la llegada de la versión para Xbox de este juego de Namco les haya dejado buen sabor de boca están de enhorabuena. La compañía nipona ha confirmado que en 2004 lanzará *Dead to Rights II: Hell to Pay*.

RELOADED

Aunque no de forma oficial sino a través de un mensaje en su página Web, Shiny ha anunciado que ya está trabajando en una secuela de *Enter the Matrix*, aunque no ha facilitado más detalles al respecto.

EL AZOTE DE LOS VAMPIROS

Siguiendo con el cine, Vivendi ha hecho público la puesta en marcha de un juego inspirado en la película *Val Helsing*, de próximo estreno, que se inspira directamente en la novela *Drácula* de Bram Stoker.

SANGRE FRESCA

Y sin cambiar ni de tema ni de compañía, es decir hablando de nuevo de chupasangres y de Vivendi, se ha anunciado el desarrollo de una secuela de *BloodRayne 2*, el juego de acción en tercera persona sobre el que también se está rodando un filme.

SOLID SNAKE CLÁSICO

Metal Gear Solid 2: Substance pasa a incorporarse a la línea de juegos de precio reducido «Classics», por lo que los que todavía no se han hecho con este clásico imprescindible no tendrán excusa posible.

HEROÍNA FRANCESA

El estudio de desarrollo Enlight ha desvelado que el juego *Wars and Warriors: Joan of Arc*, en principio diseñado para PC, llegará también a Xbox.



FECHA DE LANZAMIENTO DE LOS PRÓXIMOS JUEGOS PARA XBOX

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
INVIERNO	007: EVERYTHING OR NOTHING	EA	EA
	ADVENT RISING	MAJESCO	VIVENDI UNIV.
	APPRENTICE KNIGHT	MICROIDS CANADA	MICROIDS 16
	ARMED AND DANGEROUS	PLANET MOON	ACTIVISION
	ARX FATALIS	ARKANE	D'CATCHER GAMES
	AUSTIN POWERS	SIN CONFIRMAR	TAKE 2
	BATTLESTAR GALACTICA	VIVENDI UNIV.	VIVENDI UNIV.
	BC	INTREPID ENT.	MICROSOFT
	BEYOND GOOD & EVIL	UBI SOFT	UBI SOFT
	BLOODY ROAR EXTREME	KONAMI	KONAMI
	BREED	BRAT DESIGNS	CDV
	BROKEN SWORD: TSD	REVOLUTION	THQ
	CELEBRITY DEATHMATCH	BIG APE	TAKE 2
	COUNTER-STRIKE	VALVE	VIVENDI UNIV.
	CRASH NITRO KART	VICARIOUS VISIONS	VIVENDI UNIV.
	DINOTOPIA: SUNSTONE ODYSSEY	TDK MEDIACTIVE	TDK MEDIACTIVE
	DR. SEUSS' THE CAT IN THE HAT	MAGENTA	VIVENDI UNIV.
	ESPIONAGE	MIDWAY	MIDWAY
	FIFA 2004	EA	EA
	GOBLIN COMMANDER: UTH	JALECO	JALECO
	LMA MANAGER 2004	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	MAGIC THE GATHERING: BATTLEGR.	SECRET LEVEL	ATARI
	MEDAL OF HONOR: RISING SUN	EA	EA
	METAL ARMS: GLITCH	SWIGIN' APE	VIVENDI UNIV.
	MISSION IMPOSSIBLE: OP. SURMA	PARADIGM	ATARI
	NBA 2K4	SEGA	SEGA
	NINJA GAIDEN	TECMO	MICROSOFT
	PROJECT GOTHAM RACING 2	BIZARRE CREATIONS	MICROSOFT
	ROADKILL	MIDWAY	MIDWAY
	ROBIN HOOD: DEF. OF THE CROWN	CINEMAWARE	CAPCOM
	SECRET WEAPONS OVER NORM.	LUCASARTS	ACTIVISION
	SEGA GT ONLINE	SEGA	SEGA
	SNIPER ELITE	REBELLION	WANADOO
	SPY HUNTER 2	MIDWAY	MIDWAY
	STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI AC.	RAVEN	ACTIVISION
	STARCRAFT: GHOST	BLIZZARD	VIVENDI UNIV.
	STRIDENT - THE SHADOW FRONT	PHANTAGRAM	PHANTAGRAM
	SUDEKI	CLIMAX	MICROSOFT
	TERMINATOR 3: RISE OF THE MACH.	ATARI	ATARI
	THE HAUNTED MANSION	HIGH VOLTAGE	TDK
	THE HOBBIT	SIERRA	VIVENDI UNIV.
	THE SIMPSONS: HIT AND RUN	RADICAL	VIVENDI UNIV.
	THE SIMS BUSTIN' OUT	EA	EA
	THE SUFFERING	MIDWAY	MIDWAY
	THE X-FILES: RESIST OR SERVE	SIERRA	VIVENDI UNIV.
	TLOTR: RETURN OF THE KING	EA	EA
	WHIPLASH	CRYSTAL DYNAMICS	EIDOS
	WRATH UNLEASHED	THE COLLECTIVE	ACTIVISION
	CHARLIE'S ANGELS	SIN CONFIRMAR	UBI SOFT
	COLD WINTER	SWORDFISH STUDIOS	VIVENDI UNIV.
	DUNGEONS AND DRAGONS: HEROES	ATARI	ATARI
	FALCONE: INTO THE MAELSTROM	POINT BLANK	VIRGIN
	FLAT-OUT	BUGBEAR ENT.	3DO
	FROGGER CLASSIC	KONAMI	KONAMI
	HAVEN: CALL OF THE KING	TRAVELLER'S TALES	MIDWAY
	INSIDE PITCH 2003	MICROSOFT	MICROSOFT
	LEGION	SEVEN STUDIOS	MIDWAY
	LOOSE CANNON	DIGITAL ANVIL	UBI SOFT
	MOTO X	KONAMI	KONAMI
	MUZZLE FLASH	JVC	MICROSOFT
	PILLAGE	BITS STUDIOS	SIN CONFIRMAR
	POWERDROME	ARGONAUT	SIN CONFIRMAR
	RUN LIKE HELL	INTERPLAY	VIVENDI UNIV.
	SHAYDE: MONSTERS VS HUMANS	SIN CONFIRMAR	METRO 3D
PRIMAVERA 04	DANCING STAGE	KONAMI	KONAMI
	DRIVER 3	REFLECTIONS	ATARI
	FABLE	BIG BLUE BOX	MICROSOFT
	GRAND THEFT AUTO 3 / VICE CITY	ROCKSTAR	TAKE 2
	HALO 2	BUNGIE	MICROSOFT
	KAMEO: EOP	RARE	MICROSOFT
	KILL.SWITCH	NAMCO	SIN CONFIRMAR

*Estas fechas están sujetas a cambios.

LOS MÁS VENDIDOS



QUE EL FÚTBOL es el deporte Rey en nuestro país, ya lo sabíamos. Y, para certificarlo, la nueva entrega de FIFA llega directamente al primer lugar de la clasificación. Los datos, como siempre, nos los ha facilitado Centro Mail.

1. FIFA FOOTBALL 2004
EDITOR: **EA** DESARROLLADOR: **EA SPORTS**
Esto es lo que se llama llegar y besar el santo. La nueva entrega de la legendaria saga futbolera de EA sigue ganado por goleada.

2. SOUL CALIBUR II
EDITOR: **CAPCOM** DESARROLLADOR: **CAPCOM**
La pegada de este clásico juego de lucha sigue inalterable y por ello se mantiene en la misma posición que ocupaba el mes pasado en la lista.

3. COLIN MCRAE RALLY 04
EDITOR: **CODEMASTERS** DESARROLLADOR: **CODEMASTERS**
El piloto británico no levanta el pie del acelerador y gracias a ello el juego de Codemasters consigue mantener su posición en la lista.

4. STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA
EDITOR: **LUCASARTS** DESARROLLADOR: **BIOWARE**
El poder de la Fuerza sigue manifestándose intensamente y como consecuencia de ello el RPG de Lucas y BioWare sigue vendiéndose bien.

5. CRIMSON SKIES
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **MICROSOFT GAME STUDIOS**
Surcando los aires a toda velocidad, este divertido juego de combates aéreos escala hasta los primeros puestos de la lista.

6. CONFLICT DESERT STORM II
EDITOR: **SCI** DESARROLLADOR: **PIVOTAL GAMES**
Los juegos bélicos siguen dando mucha guerra, prueba de ello es este *shooter* táctico por equipos que se apunta su primera victoria.

7. GHOST RECON: ISLAND THUNDER
EDITOR: **UBI SOFT** DESARROLLADOR: **RED STORM**
Otro juego que viene armado hasta los dientes y dispuesto a no dejar títere con cabeza. La expansión de *Ghost Recon* entra con fuerza en la lista.

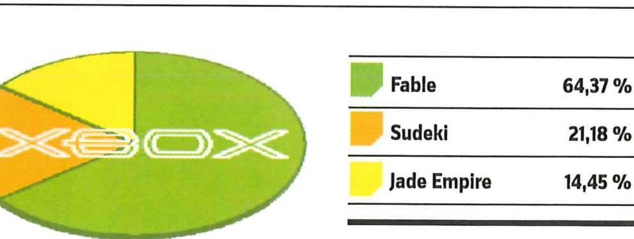
8. BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS
EDITOR: **VIVENDI** DESARROLLADOR: **EUROCOM**
A golpe de estaca, nuestra cazavampiros favorita irrumpe en la lista de los juegos más vendidos con intención de quedarse durante una larga temporada.

9. SSX 3
EDITOR: **EA** DESARROLLADOR: **EA SPORTS**
Deslizándose vertiginosamente por la nieve mientras realiza todo tipo de acrobacias sobre la tabla el juego de *snowboard* de EA llega a nuestra lista.

10. VOODO VINCE
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **BEEP INDUSTRIES**
Mientras intenta utilizar su magia negra contra sus competidores, este divertido juego de plataformas se aferra a la última posición de la lista.

ESTADÍSTICAS XBOX

¿Cuál de estos RPG esperas con más interés?



LEYENDA

Fable	64,37 %
Sudeki	21,18 %
Jade Empire	14,45 %

Si quieres participar en nuestras estadísticas, visita nuestra página Web: www.revistaoficialxbox.net.

CARTAS

ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos a esta dirección:

SECCIÓN CARTAS

Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo San Gervasio 16-20 08022 Barcelona

PRO EVOLUTION SOCCER

Recientemente he escrito en vuestro foro para preguntar a los foristas si sabían si iba a salir el juego *Pro Evolution Soccer* en Xbox. Me han contestado varias personas, la mayoría de ellas afirmándome que sí que va a salir pero no saben ni la fecha de lanzamiento, ni si será el *3*, ni si incorporará *Xbox Live*. A pesar de eso, todos aseguran que sí saldrá. Me gustaría que me resolviesen algunas de las dudas que los foristas han dejado en el aire.

Rafael Navarro Navarro
(correo electrónico)

De momento, todo lo que te podemos decir es que sí existen rumores más que insistentes acerca de la posibilidad de que *Pro Evolution Soccer 3* -recientemente publicado para PS2- sea editado en Xbox. Además, es muy probable que en caso de que así sea incluya opciones para *Xbox Live*. Pero tan cierto como esto es que, por el momento, Konami no ha dicho nada para confirmar de forma oficial la noticia.

COMMANDOS 3

Querida ROX. Escribo para saber si *Commandos 3* será lanzado para Xbox y, si es así, para cuándo podremos empezar a disfrutar de él.

Alejandro
(correo electrónico)

Pues desgraciadamente Alejandro, tenemos que decirte que en la presentación oficial del juego ante la prensa especializada Pyro confirmó de forma definitiva lo que ya había dejado entrever en más de una ocasión: no va a haber versiones de *Commandos 3* para ninguna plataforma del mercado más allá del PC. Sin duda, una verdadera lástima que todos los amantes de la saga lamentamos.

PASAR MIEDO CON XBOX

Tengo una pregunta crucial para mi futuro: ¿Sabéis si saldrá *Silent Hill 3* para Xbox? En caso que así sea, ¿para cuando saldría en el mercado?

Albert Casulleras
(correo electrónico)

A falta de la correspondiente confirmación oficial, no es en absoluto descartable una versión para Xbox de *Silent Hill 3*. No en vano, la versión para PC está a punto de lanzarse y ya hemos disfrutado de la segunda parte en nuestra querida consola. Sobre las fechas de lanzamiento tendremos que esperar al anuncio oficial por parte de Konami (en caso de que se produzca, claro está). Mientras tanto, te recomendamos que pruebes el excepcional *Project Zero* que ya podrás encontrar en la línea económica «Classics».



SECUELAS A GO-GO

Tengo todas vuestras revistas y me encantan. Pero haber si mejoráis en las puntuaciones porque el *Brute Force* no se merecía un 8'5, sino como mínimo un 9. Estoy bastante interesado en que me resolváis estas dudas: ¿Se sabe algo de la secuela de *Blinx* (sé que esta en desarrollo, pero nada más)?¿Qué hay de un posible *Brute Force 2*? Y, por último, me gustaría saber si habrá nuevas versiones de *Xbox Live*.

Manuel Rodríguez Hernández
(correo electrónico)

El tema de las puntuaciones siempre conlleva algo de polémica ya que todos y cada uno de nosotros tenemos gustos distintos respecto al mismo juego. Un 8,5 es una nota muy buena, piensa que si damos nueves a todos los juegos notables que salen para Xbox ¿significa que no van a mejorar más? Nosotros no creemos que sea así, y quizá si lo mejoran, podamos poner un 9 o incluso más a un posible *Brute Force 2*. Sobre *Blinx 2* aún no sabemos gran cosa pero sí de *Xbox Live* ya que, como habrás podido comprobar, se ha actualizado recientemente. De esta forma, *Xbox Live 2.0* ha mejorado las prestaciones de la primera versión. Seguid atentos ya que, con toda seguridad, no será ésta la última actualización.

MÁS MOTOGP POR FAVOR

Hola ROX. ¿Cuándo saldrá *MotoGP 3* para Xbox? ¿Y el próximo *Dead or Alive*? ¿Será *Halo 2* un *shooter* en primera persona? Gracias por contestar.

José María Rojas
(carta)

Apenas llevamos unos meses disfrutando de las carreras de *MotoGP 2*, así que no creemos que la tercera parte salga demasiado pronto; de momento, ni tan siquiera está anunciado su desarrollo. Por lo tanto, habrá que esperar. Mientras tanto, te recomendamos que pruebes a jugarlo en *Xbox Live* para que sepas lo que es diversión. Tampoco está confirmado la fecha de salida de *Dead or Alive Online*, aunque este juego sí que está en pleno proceso de desarrollo. Por supuesto que *Halo 2* será en primera persona, si no sería cualquier cosa menos *Halo 2*. Si quieres comprobarlo por ti mismo, echa un vistazo a los numerosos avances que hay sobre el juego o a los vídeos que vienen incluidos en las novedades distribuidas por Microsoft además de los DVD que damos con la revista.

NINJAS Y OTRAS CUESTIONES

Tengo una flamante Xbox y me entusiasma mucho la idea de que salga *Ninja Gaiden* para Xbox. Pero, ¿cuándo saldrá? He buscado mucho sobre este juego pero no encuentro demasiada información sobre él. Cambiando de tema, ¿es verdad que Xbox 2 saldrá en 2004? Espero que no sea así porque muchos de los juegos de Xbox salen para esa fecha. En vuestra anterior revista se rumoreaba sobre un posible *Half-Life 2* exclusivo para Xbox. ¿Podríais darme más información sobre ese tema? Muchas gracias.

Marc Herrera Oliver
(correo electrónico)

Mucho nos tememos que ni siquiera los componentes de Team Ninja saben el día exacto en que *Ninja Gaiden* saldrá a la venta, pero en la primera mitad de 2004 seguro que lo vemos por nuestras consolas. Xbox 2 no va a ser lanzada en 2004 y ya veremos si lo hace en 2005. Desarrollar una consola no es tarea fácil, pero lo más difícil es crear en poco tiempo títulos de calidad que asombren a todo el mundo el día de su lanzamiento. *Half-Life 2* también se retrasa hasta 2004 ya que primero está prevista una versión para PC. Es poco probable su lanzamiento en otras consolas pero aunque así fuera, sólo serviría para que el potencial gráfico de Xbox saliera a relucir una vez más.

LA ODISEA DE MUNCH

Hola, tengo una pregunta acerca de *Munch's Odysee:* ¿Es posible rescatar a todos los *scrabs*, bolas de pelo y cajones de huevos? Es que a mi me parece una tarea casi imposible.

Alejandro Alonso
(carta)

Sí es posible conseguir todo lo que comentas, pero de ahí a que sea fácil hacerlo hay un buen trecho. Hace tiempo publicamos una guía rápida para conseguir pasar las zonas más difíciles, pero si quieres ayuda exhaustiva para encontrar todos los objetos del juego prueba en esta completísima página: www.gamefaqs.com.

LAS DEMOS QUE DAMOS

Antes de nada quería felicitaros porque me encanta vuestra revista. A pesar de eso, he tenido algunos problemas con una de las demos, concretamente la de *Otogi*, del disco de la ROX. Al intentar jugar se que queda bloqueado en la pantalla de Sega y no puedo jugar. Espero que me digáis qué puedo hacer al respecto.

Joaquín García Moll
(carta)

Muchas gracias por tus elogios. Respecto a tu problema con el disco de demos, no tienes más que enviarnos tu DVD defectuoso para que te lo cambiemos por uno totalmente nuevo, sólo por *Otogi* ya merece la pena tenerlo.





Desde el foro

Esto se acabó. Se acabó el morderse las uñas y esperar las novedades porque ya están aquí *Top Spin, Project Gotham Racing 2, Amped 2, Medal Of Honor Rising Sun* o *True Crime*, entre muchos otros títulos. Se acabó la espera y seguramente se acabó el dinero para comprarlos todos. Ante tantas novedades y con la necesidad de realizar una buena inversión, visita nuestro foro para obtener las impresiones de otros jugadores; como siempre estaremos en www.revistaoficialxbot.net.

En el foro «General», **Ántrax** demuestra su extrañeza ante la nota que *Otogi* ha recibido en nuestra revista (8,5) sobre todo cuando tras probarlo a fondo lo considera un juego imprescindible. **Blinx:TS** o **Endindingols**, entre otros, están de acuerdo con esta opinión y también le hubieran puesto una nota más alta, mientras que **Xbox** o **Eluve** están más o menos de acuerdo con la nota final. Recordad que siempre es más importante leer el análisis que fijarse sólo en la nota final, los gustos de un redactor no siempre coincidirán con los vuestros así que animaros a probad el juego antes de decidir.

Charlie one ha quedado tan impresionado con *Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República* que incluso recomienda a George Lucas que deje la dirección de sus películas en las expertas manos de Bioware, sobre todo después de jugar muchas horas con el juego. **Rastan**, **Minx** y **Axl** no pueden estar más de acuerdo con él y coinciden en recomendar la primera trilogía sobre las últimas películas de Lucas. Quizá Jar Jar y el joven Anakin no puedan competir con el carisma de Han Solo y la princesa Leia.

Sin miedo a los rivales que se avecinan, *Colin McRae 04* ha conseguido dejar un buen sabor de boca entre los usuarios, a pesar de que dentro de algún tiempo tendrá que competir con la segunda parte de *Rallysport Challenge*. Son muchos los jugadores como **Eric** que han quedado impresionados con las mejoras en la jugabilidad y el control que Codemasters ha implantado en esta versión tan solo un año después de su tercera entrega.

Cambiando de tercio, **Conker** anda un poco extrañado por la poca repercusión que está teniendo en nuestros foros la compra de Rare o la próxima salida de juegos como *Grabbed by the Goulies* o *Conker: Live & Uncut.* **Conker** recuerda los excelentes títulos que ha realizado Rare a lo largo de su historia y los que próximamente van a lanzar como *Perfect Dark Ze-ro.* **Beon** es de la opinión de que Rare aún tiene que ganarse ese respeto ahora que sólo trabaja para Xbox, a pesar de sus buenos trabajos para Nintendo. **Milikix** disfrutaría mucho más si el aspecto de los juegos de Rare no fuera algo infantil en su mayoría, mientras que **Blinx:TS** tiene a Rare en lo más alto de su ranking particular y sitúa a esta compañía entre las más grandes del panorama actual.

A pesar de las estupendas novedades que podemos adquirir estos días (al menos la intención sí que la tenemos) hay jugadores más impacientes que no dejan de mirar hacia el futuro. Es el caso de **CrowX**, impresionado con lo que nos han mostrado hasta ahora los creadores de *Halo 2, Half Life 2* o *Doom3*. Según su opinión, todos ellos consolidan un género ideal para una máquina tan potente como Xbox, la única consola en la que podemos sacar el máximo provecho de estas tres maravillas sin perder ni una pizca de su calidad original.

Sin tanto bombo pero con mucha calidad, Microsoft ha lanzado hace muy poco tiempo *Vodoo Vince*, un plataformas realmente original que ha sorprendido a muchos usuarios como **Blinx:TS**. Desde el foro «Juegos», **Blinx:TS** no duda en presentarlo como el juego del mes y destaca su humor, su desarrollo plataformero y aventurero junto a su desternillantes diálogos; sin duda una buena opción de compra.

Moghur no acaba de decidirse por *Soul Calibur 2*. Disfrutó en su momento de la primera parte y pide consejo a los demás foristas para comprobar si merece la pena hacerse con esta nueva entrega. **Rastan y Minks** son algunos de los foristas que rápidamente se han acercado para recomendárselo ya que incorpora nuevos luchadores, modos de juego, armas y sobre todo un excelente modo «Maestro de Armas» en el que conseguir todos los extras del juego. Después de todas estas razones, no creemos que le hayan quedado muchas dudas a **Moghur.**

Vodoo Vince en persona, no contento con protagonizar un excelente videojuego, acude a nuestro foro francamente impresionado por las noticias sobre *Jade Empire*, el ambicioso y exclusivo juego de rol que los maestros (o más) de Bioware están programando para Xbox. No hay usuario en el foro ni fuera de él que no se rinda ante semejante demostración de talento... Y es que, al final, van a tener razón los que piden a Lucas que sea Bioware quien dirija las próximas películas de *Star Wars.*



¿Cómo participar en el foro?

» NADA MÁS SENCILLO: simplemente accede a la página web de nuestra revista en www.revistaoficialxbox.net, y a continuación pulsa sobre el botón «Foro de discusiones». Esto te permitirá acceder al Foro y leer todos los mensajes de las diferentes categorías (General, Juegos, Trucos y Hardware)

Sin embargo, si lo que quieres es participar, tendrás que introducir tus datos de usuario, para lo cual aparecerá ante ti una pequeña ventana en la que podrás introducir tu nombre de usuario y tu contraseña. Si no los tienes todavía, tienes que pinchar sobre la opción para darte de «alta en el foro», y accederás a una segunda ventana en la que tendrás que introducir una serie de datos, y en la que podrás conseguir tu nombre de usuario y tu contraseña.

Una vez hecho esto lo que queda es coser y cantar. Repite los pasos anteriores, pero esta vez introduce tus datos, y tendrás acceso al foro. Su utilización es muy sencilla, y responde al esquema clásico de cualquier foro, así que no tendrás el más mínimo problema para participar con tus mensajes



LA CAZA CONTINÚA...
¡ÚNETE A ELLA!

Elige entre 5 cazadores jugables únicos

Acción sin límites basada en World of Darkness™, la serie de juegos de rol de White Wolf

HUNTER
THE RECKONING
REDEEMER

PlayStation 2
HUNTER THE RECKONING WAYWARD

Hunter: The Reckoning Wayward
Ahora disponible
para PlayStation® 2

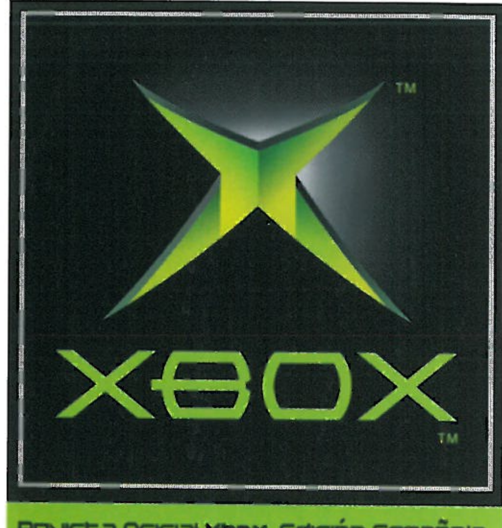
DANGER HIGH VOLTAGE SOFTWARE

SIERRA

XBOX

16+

VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es



PUNTUACIÓN

8,5-10,0
LA ELITE DE LOS JUEGOS PARA XBOX. LOS MEJORES TÍTULOS DISPONIBLES.



7,5-8,4
UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6,5-7,4
JUEGO PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO QUE PRESENTA ALGUNA CARENCIA.

5,1-6,4
LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2,6-5,0
UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO PRESTARÁS MUCHA ATENCIÓN.

0,0-2,5
UN JUEGO MALO, MUY MALO.

ANÁLISIS

¡Bienvenidos a la sección de Análisis de la edición española de la Revista Oficial Xbox! Para comprender nuestra política de puntuaciones es importante familiarizarse con los parámetros que vamos a seguir. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos. ¡Disfrútalos!

VEREDICTO

POTENCIAL
¿Cómo es técnicamente el juego? ¿Aprovecha el potencial de Xbox? ¿Cómo es de impresionante?

ESTILO
¿Qué elegancia tiene el juego? ¿Cómo es de bueno, o malo, cada uno de los elementos del diseño? ¿Tiene buena apariencia? ¿Qué sentimientos provoca?

ADICCIÓN
¿Puede el juego llegar a envolverte en él? ¿Parecen las horas minutos mientras dura una partida? ¿Los controles son instintivos o complicados?

LONGEVIDAD
¿Cómo de largo es el juego? ¿Cuánto tiempo te mantendrá pegado a tu consola? ¿Vale realmente lo que cuesta?

LO MEJOR
+ En este apartado informaremos sobre algunos de los mejores y más excitantes aspectos de los juegos...

LO PEOR
- ...Y, por supuesto, también conocerás los aspectos negativos del juego, si es que los tiene.

RESUMEN
Ésta va a ser nuestra opinión general del juego. Resumiremos el análisis en un pequeño, pero explícito, comentario.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

10//10

CUÁL ES EL SIGNIFICADO DE NUESTROS ICONOS

Al principio de cada análisis aparece un recuadro titulado «Información del Juego». Este recuadro informa sobre quiénes son el desarrollador, el editor y el distribuidor del juego. También aparece la fecha de lanzamiento del título, cuántos jugadores pueden compartir partida en la opción multijugador y la sede Web del juego, si es que dispone de ella. Además de esta información, también pueden aparecer iconos como los de la derecha, que tienen diferentes significados.



ELITE DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior entra a formar parte de nuestra elite de juegos para Xbox. Cuando veas este icono, puedes estar seguro de que el juego te va a cautivar.



JUEGO DEL MES DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cada mes, el equipo de la Revista Oficial Xbox Edición Española otorga al mejor título el galardón de «Juego del mes».



XBOX LIVE
Si aparece este icono al principio de un juego significa que el título tiene continuidad en el servicio de juegos *on line* de Microsoft.



EXCLUSIVO XBOX
Cuando aparece este icono al principio del análisis significa que Xbox es la única plataforma en la que este título está disponible.



VÍDEO

VÍDEO
En nuestro DVD exclusivo aparece un vídeo con imágenes del juego.



DEMO JUGABLE

DEMO
En nuestro DVD exclusivo hay una demo jugable del título.

ANÁLISIS DEL MES















EL RESTO



↑ Ciertos niveles de la aventura te exigen acabar con un número específico de enemigos. ¡Ánimo, sólo te quedan 67 para continuar el viaje!



INFORMACIÓN ADICIONAL

»TÚ PRIMERO
La opción multijugador viene incorporada en el modo de colaboración, lo que te permite disfrutar de la historia luchando codo con codo con un amigo. De principio a fin, de cabo a rabo. Luchar para sobrevivir.

»MIS TESOROS
A medida que avanzas en la historia, podrás desbloquear un sinfín de extras, como entrevistas con los actores, arte conceptual, cómo se hizo, etc. Tendrás en tus manos lo que otros idearon para llevar a Xbox este pedazo de juego.

No luchas por ti. ¡Combates para darle a Frodo una oportunidad!

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: EA
DISTRIBUIDOR: EA
LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2003
JUGADORES: 1-2
WEB: WWW.EA.COM







UN ADELANTO
Prepárate para hacer frente a la última aventura de Gandalf, Aragorn, Legolas & Co. Sauron te espera.

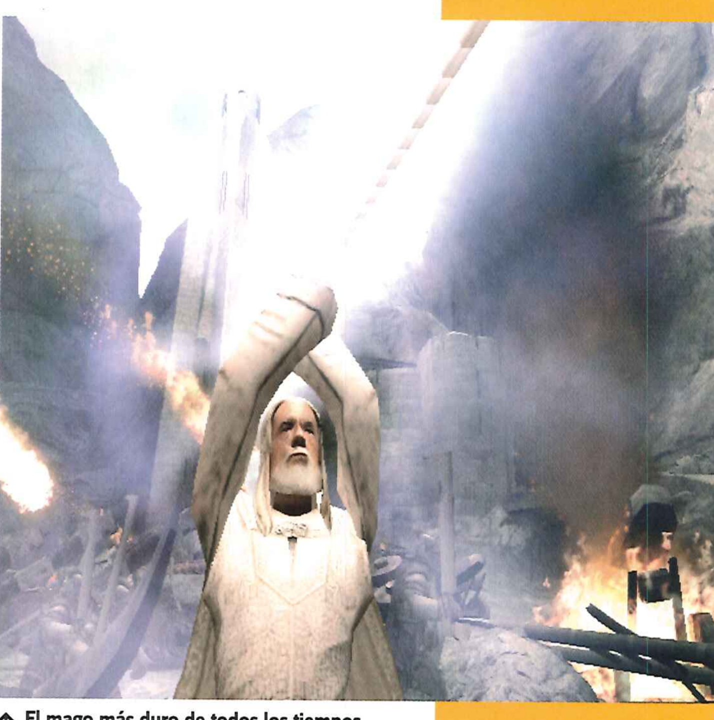
LA MAYOR historia épica de todos los tiempos llega a su fin, pero como suele ocurrir con todo lo realmente bueno, lo mejor lo han dejado para el final. Si en la gran pantalla te esperan Ella-la-Araña, Minas Tirith y la batalla final en las lomas del Monte del Destino -espectaculares por lo que se ha podido ver en el tráiler de Internet-, en tu Xbox te aguarda uno de los juegos de acción y aventura más importantes del año: *El Retorno del Rey*.

EA quiere despedir la trilogía -que no la historia ya que como sabes hay multitud de títulos acerca de la Tierra Media en desarrollo- con el mejor juego posible. Por eso, si en *Las Dos Torres* consiguió alcanzar cotas realmente impresionantes de calidad, inmersión en la trama y entretenimiento, *El Retorno del Rey* significa el punto culminante de *El Señor de los Anillos*.

Para empezar, cuenta con doce niveles, mucho más largos y espectaculares -los gráficos han ganado en profundidad- que los vistos en la anterior entrega de EA, pero que siguen guardando fielmente la línea establecida por la película de Peter Jackson. Algo que se agradece a la hora de poner cara e imágenes a la historia de Tolkien, sobretodo para los *fans*.

Asimismo, se ha dotado al título de algunas opciones muy novedosas en lo





↑ El mago más duro de todos los tiempos.



¡RÁPIDO, QUE LLEGA EL JEFE!

LA AVENTURA no podría estar completa si no existieran los anhelados y a la vez temidos jefes de nivel. Aquí, dos de los más temidos.



Ella-la-Araña: después de investigar en lo más profundo de las cavernas de la Tierra Media te encontrarás con Ella-la-Araña, el arácnido más temible de todos los tiempos. Y es tan dura como grande...



El Rey de los Muertos: tras atravesar el camino de los muertos, Aragorn se presentará ante del Rey de los Muertos para reclutar su armada de no vivos. No será fácil de persuadir.



Utiliza tu combo mortal para quitarte de encima a esta marabunta de enemigos. ¡Rápido!



Hazte con puntos extra luchando con los Nazgul siempre que puedas.



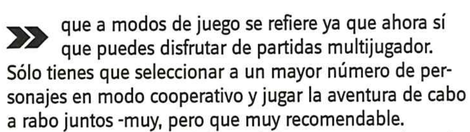
Verdaderamente sobrecogedor. Y estás muy cerca...



Si los pantallazos pudieran hablar, escucharías a Gandalf jurando en arameo por hacer ese movimiento.



La catapulta de la justicia espera ser utilizada.



que a modos de juego se refiere ya que ahora sí que puedes disfrutar de partidas multijugador. Sólo tienes que seleccionar a un mayor número de personajes en modo cooperativo y jugar la aventura de cabo a rabo juntos -muy, pero que muy recomendable.

Otra de las novedades más importantes es la posibilidad de escoger entre un total de seis personajes jugables desde el comienzo -Gandalf, Aragorn, Legolas, Gimli, Sam o Frodo-, a diferencia de lo que ocurría en la anterior entrega, en la que sólo era posible comenzar con tres de ellos desde el principio.

Como es de esperar, cada uno de estos personajes cuenta con sus propias habilidades, ataques básicos y combos, si bien todos ellos podrán realizar »



Sam puede estar gordo, pero no veas cómo escala.

acciones en común como saltar, disparar catapultas, activar mecanismos, etc. Además, en esta ocasión los ataques fulminantes son mucho más espectaculares y se llevan a cabo de forma más rápida ya que el control de los personajes, a pesar de que es básicamente el mismo que en *Las Dos Torres*, sí que se ha optimizado su velocidad de respuesta a las órdenes de *pad*.

Volviendo a la incorporación de nuevos personajes, destacar la presencia de tres estrellas secretas que aparecen a lo largo de la aventura -no esperarás que te digamos quiénes son, ¿verdad?-. Descúbrelo tu mismo en el juego.

Durante las diferentes misiones, en las que puedes seleccionar a uno u otro personaje en función del camino que haya tomado en la novela -Legolas o Aragorn en Minas Tirith; Sam o Frodo en Mordor; etc.-, tienes opción de desbloquear un buen número de extras, como entrevistas con los actores, arte conceptual, etc.

Técnicamente, decir que el motor gráfico es prácticamente el mismo que el de la entrega anterior, pero mejorado con la finalidad de proporcionar más profundidad a los escenarios, mayor luminosidad a los combates y una caracterización más creíble a los personajes. El sonido también se ha cuidado mucho -algo habitual en EA- ya que se ha dotado al título de unos efectos sonoros de cine y una banda sonora creación del mismísimo Howard Shore (sí, sí, el tío que ganó el Oscar a la mejor BSO por *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo*).

Tal vez, *El Retorno del Rey* sólo tenga dos pequeños inconvenientes, aunque sí son importantes de resaltar. El primero de ellos es la lentitud de acción en algunos tramos de la aventura, lo que relaja la adrenalina en cierto modo; y, el segundo, algo que ya se esperaba, pero en lo que todos habían puesto esperanzas: el soporte *Xbox Live*, una características que no ha podido ser y que lamentamos mucho.

Aún así, se puede afirmar que EA ha creado la aventura definitiva de la Tierra Media y, además, ha conseguido recrear el mundo más maravilloso generado por un mente humana de la forma más espectacular posible. Él persigue el Anillo, no dejes por ningún motivo que gane la guerra.

POR QUIÉN REDOBLAN LAS CAMPANAS

ÉSTE es, simplemente, un ejemplo de los variados miniretos a los que tendrás que hacer frente a lo largo de la aventura.



Sube a lo más alto de las escaleras manteniéndote fuera del alcance de estos asquerosos espectros, los Nazgul.



Vale. Seguro que vas a «palmarla», pero fíjate en esa campana, que está ahí para algo.



Escóndete detrás de la campana y empújala escaleras abajo. Disfruta de cómo golpea el suelo con fuerza.

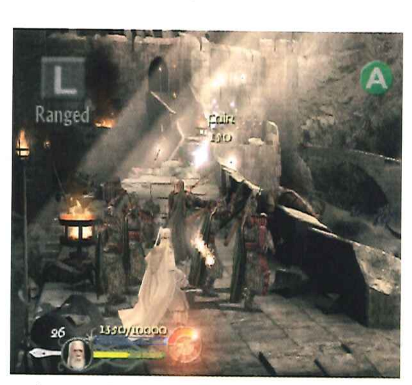


Cuando impacta contra el suelo, ¡voila! Te abre una salida para que salves la vida en el último momento. Lección: nunca te des por vencido.




Los efectos especiales están a la altura de lo que podrás ver en la película de Peter Jackson.


Salva a 200 mujeres y niños en un solo nivel. ¿Serás capaz?



Los movimientos estratégicos serán claves. Aquí, Gandalf robando unos arcos orcos.


Gandalf se adentra en los oscuros muros de Minas Tirith.

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Los gráficos son increíbles y con mucha profundidad. Los movimientos variados y contundentes.

ESTILO
Fiel hasta en el más mínimo detalle a la ambientación de la película de Peter Jackson.

ADICCIÓN
¿Después de todo el viaje te vas a perder la batalla final con Sauron? Ni loco.

LONGEVIDAD
Los doce niveles y la posibilidad de jugarlo en tres dificultades le confieren mayor durabilidad.

LO MEJOR
+ EXTRAS A DESCUBRIR
+ GRÁFICOS Y SONIDO, DE LO MÁS ESPECTACULAR
+ RECREACIÓN PERFECTA DE LA SAGA

LO PEOR
- TIENE EXCUSA, PERO DEBERÍA EXISTIR UN MODO *ON LINE*
- SISTEMA DE JUEGO ALGO LENTO

RESUMEN
EA finaliza la mayor saga literaria y fílmica de todos los tiempos con un juego de acción y aventura a la altura de tan increíble obra.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



UN MOTOR CON VISTAS

Date unas vueltas por esas ciudades tan exóticas.

HAY UN CIERTO *glamour* en las carreras callejeras, y no nos referimos a supermodelos dando vueltas por el garaje. Mira esta selección de exóticas localizaciones a las que viajarás, todas perfectamente copiadas con todo lujo de detalles. Es una dura existencia ésta de la *jetset*.



Mira esta bonita puesta de sol en Barcelona en tu Ferrari 275 GTB.



La Plaza Roja de Moscú es tan grande que se pueden conducir tanques...



No, no es el Ojo de Londres, sino el paraíso costero de Yokohama.



Estocolmo, completa ciudad con su monorraíl y sus barcos de carga.

INFORMACIÓN ADICIONAL

¡EH! ¡TEN CUIDADO! Hay un nuevo sistema de daños realista que te permitirá destruir tu amada preciosidad a medida que te vayas golpeando con el resto de coches y las vallas del circuito. Lunas rotas y abolladuras también son parte de la carrera.

CÁMARA Y ACCIÓN Uno de los retos Kudos trata de conducir tan rápido como puedas por una estrecha carretera y exceder el límite de velocidad marcado por el radar. Pero tranquilo, que aquí no te quitarán el carné.

TU MATRÍCULA También puedes personalizar tu matrícula y escribir cosas *chulas* (OUTMYWAY en el caso de la ROX). Incluso hay una opción para elegir de qué país quieres la placa. Nosotros nos decidimos por la de Washington DC.

YO SOY EL DJ Se puede elegir entre diferentes emisoras de radio, todas con DJ de la vida real amenizando las carreras. Otra alternativa es poner un CD pre-seleccionado o mejor ripear tu propia banda sonora al disco duro de Xbox.

NO TE METAS La IA de los pilotos rivales no toma prisioneros, es tan agresiva como ruda. Tan pronto pueden conducir de forma defensiva, evitando que les adelantes, como chocarte por detrás para obligarte a realizar un giro de 180º justo cuando estabas a punto de batir la vuelta rápida.

TERAPIA RELAJANTE Antes de que accedas a los coches de alto es*tanding*, puedes dar una vuelta por el garaje virtual, en el que además podrás dar un paseo relajante en una pista de prueba.

EL MOVIMIENTO CORRECTO » Olvida la velocidad, conducir bien es lo que cuenta.

NECESITARÁS puntos Kudos para desbloquear todos esos coches tan potentes en el garaje, así que sigue estos simples pasos hasta llegar al cielo vehicular. Hay una estrecha línea que separa el mantener una buena trazada en carrera o conducir a lo loco besando todas las barreras; así que afina con el acelerador cuando te acerques a las curvas y disfruta mirando como suben los puntos.



Conduce bien y llévate lo que te mereces...



Mantente detrás para adelantarle suavemente.



Toma la trazada interior y adelanta a esos dos.



Los empleados de Tráfico poniendo conos en hora punta.



Cualquiera puede reconocer el circuito de Barcelona.



Las carreras nocturnas son bastante corrientes.



La locura multijugador en pantalla partida puede compartirse con hasta cuatro amigos.

PGR 2 sabe sacar provecho de forma magistral de la experiencia *Xbox Live*

» centenar de máquinas, todas bellísimas y perfectamente elegidas. Todas son diferentes pero al mismo tiempo todas tienen en común ese cuidado por las curvas, esos detalles que otros juegos no contemplan, ese brillo de recién enceradas. Todo el mundo podrá apreciar esta exquisitez, pero serán los amantes de los coches en particular quienes se queden embobados mirando la pantalla, moviendo la cámara con el palanca analógica derecha y repitiendo sus carreras una y otra vez para apreciar estos coches desde todos los ángulos.

Al despertar de la estupefacción que los coches nos provocaron, pudimos apreciar también las ciudades en las que se corre. Once ciudades con una media de diez circuitos en cada una de ellas hacen de *PGR 2* uno de los juegos con más pistas en las que competir de la historia. Estocolmo, Sydney, Florencia, Moscú o Yokohama son algunas de ellas aunque nos quedamos claramente con Barcelona. La primera ciudad española de la saga y en la que más tiempo hemos empleado, más que nada para desquitarnos del tráfico y los atascos que sufrimos todos los días. Sólo aquellos que vivan en esta ciudad podrán sentir el regocijo de contemplar su ciudad perfectamente representada, con la estatua de Colón, las Ramblas, el puerto o la Plaza de Sant Jaume como claros referentes. Todos los edificios están claramente representados, incluso el asfalto y el empedrado de algunas de las callejuelas más típicas de la ciudad condal. Y si ese nivel de detallismo se ha conseguido en una ciudad no tenemos »



La vista del piloto da un poco de miedo.



La calidad de la iluminación está fuera de toda duda.

Más de un centenar de máquinas, todas bellísimas y perfectamente elegidas

porqué pensar que en el resto no haya sido así aunque no las hayamos visitado. En *PGR 2* además de jugar y correr, también haremos turismo, y la única pega que le encontramos es una palpable sensación de *ciudades fantasma* que ya parece una seña de identidad de la saga.

Si nos centramos en aspectos más jugables, descubrimos que una vez más *PGR 2* está a un nivel superior. El control de los coches, por ejemplo, es una lección maestra sobre cómo debe ser todo buen juego de coches. Se trata de jugar, perfeccionarse poco a poco y no de simular una conducción en la que sea imposible controlar el coche. Seamos realistas, nunca se podrá comparar la experiencia real de conducir uno de estos coches con la experiencia de conducirlo en un videojuego. Es por ello que el control debe tomar -y toma- una nueva dimensión. *PGR 2* nos deja jugar como si fuera un juego arcade, pero al mismo tiempo establece unas pautas en el comportamiento de los coches que nos advierten: «¡Eh! Ten cuidado que estás subido en una máquina de 350 CV». Cualquier fallo en la carrera puede hacernos perder puestos, pero al mismo tiempo el juego nos deja margen para corregirlos y evitar males mayores. Así es como se consigue una buena jugabilidad en cualquier juego en general, y en un juego de carreras en particular, y *PGR 2* lo consigue con creces.

Cada coche es diferente, con sus cualidades de agarre y potencia. Y a la hora de conducirlos se nota. Como también se nota los diferentes tipos de calzada que tienen las ciudades, como por ejemplo el empedrado catalán, una auténtica pesadilla para cualquier piloto. El coche resbalará -sobre todo si es muy potente- exigiendo de nosotros aumentar nuestra atención en la carretera. Correr en el asfalto sin embargo es una gozada, con mucho humo de neumáticos quemados envolviéndonos en cada curva y cada acelerón. Y otro tema a comen-

COCHES DE ENSUEÑO » Desbloquea una flota de motores.

A NO SER que seas una estrella de película, un rockero famoso, un playboy internacional o un ex concursante de *Gran Hermano*, las posibilidades de conducir o de tener uno de estos coches son casi nulas. Por suerte, *PGR2* te permite justamente eso. Abre tus ojos y fíjate en estas pequeñas bellezas. El Ferrari, por ejemplo, vale 400,000 €. ¿Tienes suelto?



El TVR Tamora es un poco especial.



La nueva gama de Ferrari Enzo.



Un diferente Lotus Roadster.



El brillante Ferrari F60 Spyder.



Otro Ferrari, el clásico 275 GTB.



El favorito del caballero, el Porsche 356.



El Nissan Skyline es mono. Pero vigila la velocidad



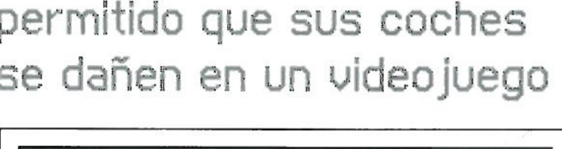
Los rivales harán cualquier cosa para evitar que les adelantes.

» tar es el motor de deformaciones de los coches, una pequeña joya dentro de esta piedra preciosa. Por primera vez, Ferrari ha dejado que sus coches se dañen en un videojuego, lo que nos enorgullece como usuarios de Xbox. Al margen de este pequeño detalle, podemos decir que las abolladuras de las carrocerías son absolutamente fantásticas, atendiendo siempre a la fuerza y posición del golpe. Incluso los efectos de luz incidirán correctamente en esas abolladuras. Lamentablemente, el comportamiento del coche no variará por muchos accidentes que tengamos, lo que hubiera subido un pelín más el realismo que tanto destaca en el juego.

Los Kudos -puntos que se conceden al conducir bien- toman una nueva dimensión en *PGR 2*. Ya no sólo evalúan la forma de tomar las curvas o de hacer más o menos derrapes, si no que al final de la carrera el juego examinará al milímetro nuestro comportamiento: si hemos realizado una buena línea de carrera en general, si hemos aprovechado el rebufo al adelantar, si las trazadas eran correctas en todas las curvas o si hemos llegado a meta con el coche intacto. Como siempre, en esta saga se ha defendido que no basta con ganar, sino que hay que hacerlo conduciendo bien.

El modo para un jugador «Kudos World Series» está dividido por clases de vehículo, comenzando por los menos potentes hasta llegar a las máquinas comerciales más rápidas del planeta. Contiene una gran variedad de retos para cada una de estas clases: competir contra varios adversarios, correr solos intentando esquivar suavemente los conos, batir un tiempo de vuelta determinado o reírnos de Tráfico compitiendo contra una cámara de radar. También hay los imprescindibles modo «Arcade» y «Time Attack», con otros retos más específicos divididos en marcas de coches y ciudades. Todos los modos tienen cinco niveles de dificultad, cosa que hace accesible el juego a cualquier tipo de jugador y con un premio mayor a cada nivel. A medida que avanzamos, será posible comprar nuevos coches usando los *tokens* que ganamos con los puntos Kudos.

Nos dejamos el modo *Live* en el tintero, pero eso lo guardamos para los próximos números en la sección correspondiente. Sólo adelantaremos que es, como todo el juego, impecable. Con todo lo que hemos contado creemos oportuno decir que este juego es un imprescindible en toda regla. A disfrutarlo.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Excelente motor gráfico con excelentes coches y excelentes ciudades, aunque éstas son un poco fantasmas.

ESTILO
Esta vez hay que esforzarse de verdad para ganar puntos Kudos.

ADICCIÓN
Mucha, gracias a la IA de los rivales y al soberbio control del coche. Imposible parar de jugar.

LONGEVIDAD
Desbloquear todas las pistas y los coches llevará mucho tiempo.

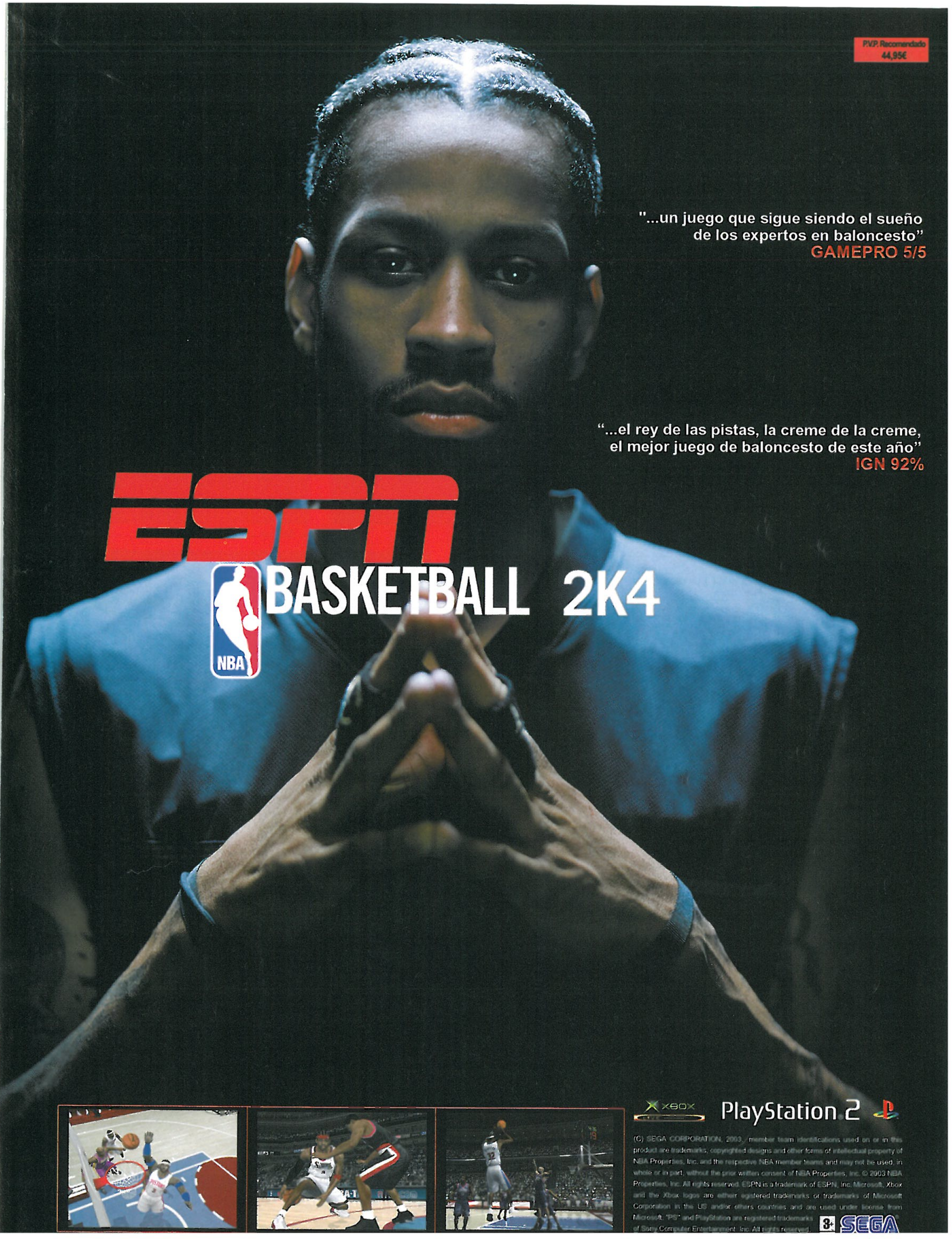
LO MEJOR
+ CALIDAD GRÁFICA
+ CONTROL DE LOS COCHES
+ IA DE LOS ADVERSARIOS
+ EDITOR DE MÚSICA

LO PEOR
- QUE HAYA TARDADO TANTO EN SALIR

RESUMEN
Todos los usuarios de Xbox deberían probar, saborear, disfrutar y tener este juego. Es un imprescindible. Ahí queda eso.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA




P.V.P. Recomendado
44,95€
"...un juego que sigue siendo el sueño
de los expertos en baloncesto"
GAMEPRO 5/5
"...el rey de las pistas, la creme de la creme,
el mejor juego de baloncesto de este año"
IGN 92%
ESPN
NBA
BASKETBALL 2K4
XBOX
PlayStation 2
(C) SEGA CORPORATION, 2003, member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2003 NBA Properties, Inc. All rights reserved. ESPN is a trademark of ESPN, Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either egistered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or others countries and are used under license from Microsoft. "PS" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
3+
SEGA



↑ El nuevo «Juego sin balón» funciona a la perfección.


↑ La mayor recompensa: un gol.



↑ ¿Qué dices? ¡Si se ha tirado!


↑ Tal cual un campo de batalla.

EA sigue por el buen camino de la simulación

FIFA FOOTBALL 2004

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **EA SPORTS CANADA**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**
JUGADORES: **1-2**
WEB: **WWW.EASPORTS.COM**

UN ADELANTO

Actualización anual del simulador de fútbol más famoso de la historia de los videojuegos.

HAY DOS TIPOS de juegos en el género de los deportes: los que se decantan por la simulación y los que tiran más de elementos arcade. Ambos tipos son divertidos y sólo depende de los gustos personales de cada uno. Pero lo que no tiene ninguna gracia es comprar un título que pretende ser una simulación y darse cuenta después de que bebe en todo momento de la vertiente arcade. Eso es más o menos lo que sucedía con *FIFA* año tras año. Era un quiero y no puedo, arcade camuflado de simulación. Pero las cosas cambiaron sustancialmente con la edición del año pasado y, como los cambios gustaron a propios y extraños, EA ha seguido el mismo camino en esta nueva entrega.

Todos estos cambios afectan a la jugabilidad del título de una manera muy simple de explicar. Antes, cuando jugabas un partido, el reto personal que podías plantearte era ver cuántos goles podías marcar en 90 minutos (y no hacía falta ser muy habilidoso para engrosar tu marcador de manera escandalosa). Pero ahora, el verdadero reto es ganar el partido, tal y como debe ser y como es en la vida real. En *FIFA Football 2004* es muy difícil marcar un gol y, cuando por fin anotes un tanto, tendrás razones suficientes como para celebrarlo por todo lo alto. La verdad es que hasta que no domines todas las nuevas técnicas y movimientos que se han implementado en la versión de este año no conseguirás ganar ni un solo partido.

Y hablando de nuevos movimientos, el que sin duda se lleva la palma es el denominado «Juego sin balón». Esta nueva técnica consiste en la posibilidad de controlar no sólo al jugador que lleva el balón si no también al que no lo lleva. ¿Suena complicado? Quizás, pero en la práctica es la mar de simple, efectivo y divertido. Con la palanca analógica izquierda mueves al personaje que tiene el balón pegado a los pies mientras que con la palanca analógica derecha puedes controlar a los jugadores que apoyan tu jugada. Aunque a primera vista no lo parezca, esto dispara el nivel de jugabilidad hasta cotas inimaginables ya que ahora tienes la sensación de controlar a *todo* el equipo en *todo* momento. Además, ya no dependes tanto de la inteligencia artificial del resto de los jugadores para que se desmarquen, rematen de cabeza un saque de esquina o simplemente reciban un pase tuyo. Y eso es un alivio ya que en algunas ocasiones lle- »


↑ Coloca bien a tus jugadores.



↑ Esta cara nos suena de algo...



↑ Gráficamente hablando, *FIFA* no tiene desperdicio.

EL MEJOR PUNTO DE VISTA >> Camo la *tele* misma.



↑ *FIFA 2004* incluye puntos de vista para todos los gustos...



↑ ...Y como todos funcionan a la perfección...



↑ ...Ya no hay excusa para jugar con la vista aérea de siempre.

INFORMACIÓN ADICIONAL

>> EN PORTADA
Por las carátulas de los *FIFA* han pasado jugadores de la talla de Guardiola, Casillas y Roberto Carlos entre muchos otros. ¿Y este año? ¿Quiénes han sido los elegidos? Pues Thierry Henry, del Arsenal, Alessandro Del Piero, capitán de la Juventus y la estrella brasileña del Barcelona de esta temporada, Ronaldinho.

>> gas a dudar de si los jugadores de tu equipo están contigo o, de lo contrario, con el equipo rival.

El juego sin balón es tan sólo uno de los muchos y nuevos aspectos que incorpora *FIFA 2004*. También se ha mejorado el motor general del juego y ahora todo parece más real. El *engine* es más consciente del espacio, y de la posición de todos los jugadores, y eso hace que los partidos tomen una nueva dimensión. En pocas palabras, la inteligencia artificial se ha mejorado considerablemente. De hecho, todo parece haber mejorado con respecto a la versión anterior: animaciones, gráficos, sonido, sistema de control... Todo ha cambiado para mejor y, por supuesto, las cifras que esconde el título son impresionantes: hay más de 500 licencias oficiales, 16 ligas, 350 equipos y más de 10.000 jugadores. ¿Tendrás suficiente? ¿Y si te contamos que también hay más de 300 cánticos diferentes? Si con eso no te basta, visita a tu médico rápidamente porque, algo muy malo te pasa seguro.

El «Juego sin Balón» es tan sólo uno de los muchos y nuevos aspectos

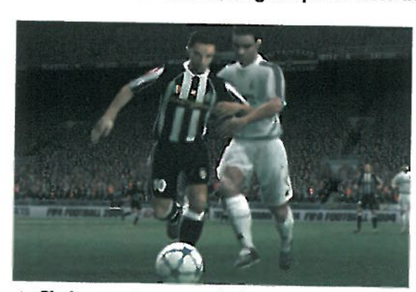
También podríamos hablar y hablar sobre el aspecto gráfico del juego, pero no creemos que haga falta. Si hay algo que a *FIFA* nunca le ha faltado es un apartado visual sorprendente. *FIFA 2004* lo tiene, igual que lo tenía la versión anterior; y sí, se ha solucionado el problema de los jugadores con cabezas enormes que aparecían en *Mundial FIFA 2002*.

Así que sólo le hemos encontrado un punto negativo a este título: no incluye ninguna opción para jugar con *Xbox Live*. Ninguno de los títulos de EA incluye esta opción aunque poder jugar a través de *Xbox Live* con *FIFA 2004* habría sido el no va más. Podemos conformarnos con el nuevo modo «Carrera», que te permite ser jugador y entrenador a la vez, con todo lo que eso conlleva, aunque no acaba de ser lo mismo. Sin duda, con *Xbox Live*, el *FIFA* de este año habría sido el mejor de todos los tiempos. Quizás la próxima temporada.

Aún así, *FIFA Football 2004* es el mejor simulador de fútbol que hay en el catálogo de Xbox, y no por falta de otras opciones. Simplemente es el mejor. Si te gusta el deporte rey, *FIFA* debería estar en tu lista de compras obligadas para estas navidades. De verdad.



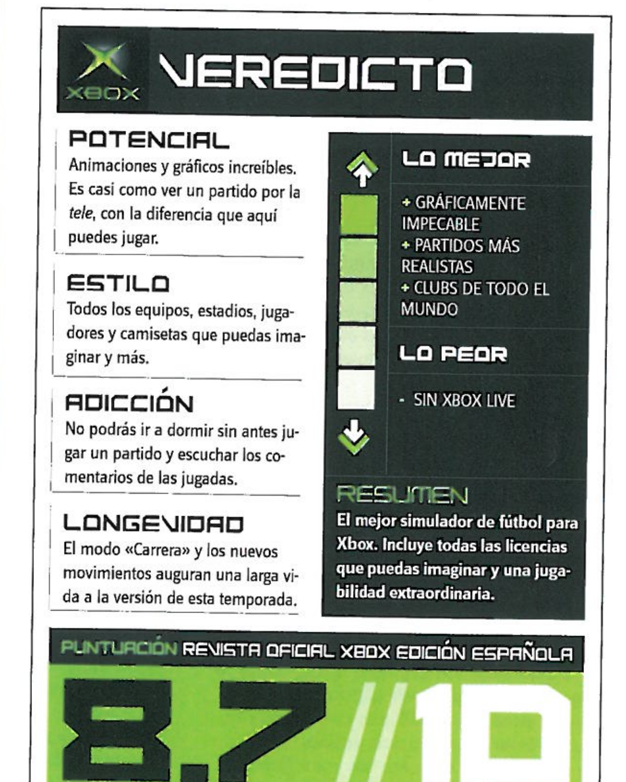
↑ El sistema de control, al igual que el resto de aspectos, ha mejorado sustancialmente.



↑ Si vieras esto en movimiento...



↑ Casi puedes escuchar los cánticos ¿verdad?



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Animaciones y gráficos increíbles. Es casi como ver un partido por la *tele*, con la diferencia que aquí puedes jugar.

ESTILO
Todos los equipos, estadios, jugadores y camisetas que puedas imaginar y más.

ADICCIÓN
No podrás ir a dormir sin antes jugar un partido y escuchar los comentarios de las jugadas.

LONGEVIDAD
El modo «Carrera» y los nuevos movimientos auguran una larga vida a la versión de esta temporada.

LO MEJOR
+ GRÁFICAMENTE IMPECABLE
+ PARTIDOS MÁS REALISTAS
+ CLUBS DE TODO EL MUNDO

LO PEOR
- SIN XBOX LIVE

RESUMEN
El mejor simulador de fútbol para Xbox. Incluye todas las licencias que puedas imaginar y una jugabilidad extraordinaria.

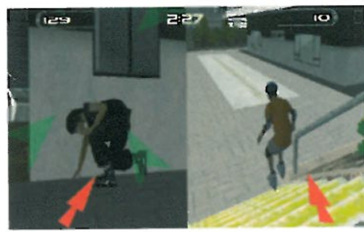
PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,7 //10



↑ Ah, una hermosa vista marítima. Y un hombre volando.


↑ Consigue 3.000 puntos en una toma de vídeo.


↑ Diversión para dos jugadores en el modo «Sigue al líder».


↑ Con los *grinds* conseguirás grandes puntuaciones


↑ Entra en torneos para patinar junto a los mejores.

Tony Hawks sigue vivo y sobre patines

ROLLING

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **RAGE SOFTWARE**
- EDITOR: **SCI**
- DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
- LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**
- JUGADORES: **1-4**
- WEB: **WWW.SCI.CO.UK/GAMES**

TODO CONSISTE en deslizarse. Hacer un *grind*, un *grab* y completar el *trick* con un último *flip*. Y deslizarse. Pendiente abajo, por el asfalto, entre la nieve, sobre unos cables eléctricos. Y deslizarse.

Este escenario y terminología son ya muy familiares gracias a un legendario título, *Tony Hawks Pro Skater*, y a la miríada de juegos que han tomado su temática de inspiración.

El *rolling* nace en 1991, cuando un grupo de patinadores en línea empiezan a utilizar las áreas de *skateboarding* como campo de juegos. Los impulsores de la iniciativa tuvieron que adaptar su estilo y patines para conseguir proezas como deslizarse sobre estrechas barras o superar empinadas rampas. Hoy en día, el *rolling* ha alcanzado la madurez y buena prueba de ello es que ya tiene su propio videojuego patrocinado por sus propias estrellas, los múltiples campeones del mundo Cesar Mora y Fabiola daSilva.

Rolling -el videojuego- transpira *Tony Hawks* por los cuatro costados. Incluso su aspecto, modelos tridimensionales y animaciones parecen pertenecer más a la época en la que Dreamcast se sentaba, orgullosa, sobre el trono de los 128 bits, que al actual reinado de la bestia parda de Microsoft. Por suerte, *Rolling* tiene muchos movimientos, un buen puñado de escenarios urbanos y parques temáticos, y pruebas de habilidad suficientes como para merecer que los aficionados a los juegos de deportes extremos le echemos un buen vistazo.

Para empezar, el juego no resulta demasiado complicado en los primeros escenarios. Con un grupo de acrobacias básicas y unos elementos urbanos manejables, es relativamente fácil ir superando la gran cantidad de retos de *Rolling*: recoger diversos ítems, realizar determinadas acrobacias ante los fotógrafos o superar las puntuaciones establecidas son sólo algunas de las muchas pruebas para cada nivel. Cada vez que cumplamos un objetivo desbloquearemos un nuevo movimiento, escenario o pista secreta -parques temáticos en los que competiremos ante un jurado contra oponentes profesionales-, e iremos aumentando nuestras habilidades como patinadores. Nada nuevo ni original, claro, pero aún así entretenido y adictivo gracias al buen diseño de los niveles y a la variedad y dificultad creciente de los diferentes retos.

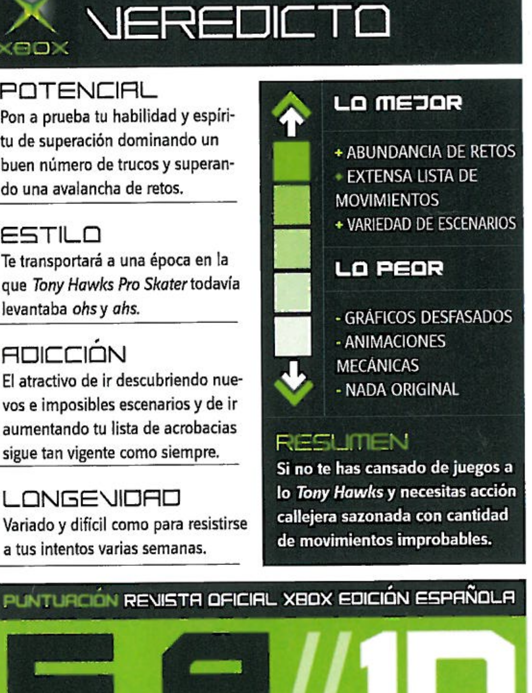
Como extras se han incluido un editor de parques de patinaje y un modo multijugador con pruebas como la de superar la puntuación del contrario, pasar la bomba o realizar pintadas.

Si eres capaz de superar el primer impacto de un aspecto desfasado y unas animaciones algo cutres, acabarás por toparte con un juego entretenido y adictivo que confirma la vigencia -aunque ¿por cuánto tiempo más?- de la fórmula *Tony Hawks*.



INFORMACIÓN ADICIONAL

» SÉ COMPETITIVO
Junto a los nuevos parques de patinaje a los que accederás completando retos también existen varios torneos de patinaje en línea que desbloquear.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Pon a prueba tu habilidad y espíritu de superación dominando un buen número de trucos y superando una avalancha de retos.

ESTILO
Te transportará a una época en la que *Tony Hawks Pro Skater* todavía levantaba *ohs* y *ahs*.

ADICCIÓN
El atractivo de ir descubriendo nuevos e imposibles escenarios y de ir aumentando tu lista de acrobacias sigue tan vigente como siempre.

LONGEVIDAD
Variado y difícil como para resistirse a tus intentos varias semanas.

LO MEJOR
+ ABUNDANCIA DE RETOS
+ EXTENSA LISTA DE MOVIMIENTOS
+ VARIEDAD DE ESCENARIOS

LO PEOR
- GRÁFICOS DESFASADOS
- ANIMACIONES MECÁNICAS
- NADA ORIGINAL

RESUMEN
Si no te has cansado de juegos a lo *Tony Hawks* y necesitas acción callejera sazonada con cantidad de movimientos improbables.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

6,9//10









Lucha por la victoria con Crash, sus amigos y sus enemigos. Utiliza misiles, bombas, tornados, cubos de hielo y mucho más para adelantar o arrasar a hasta 4 amigos en el modo multijugador. ¡Pisa a fondo, ponte el primero y recoge los restos de tus contrincantes!





PlayStation 2













↑ Estos simios gigantescos son Cíclopes. Andan deseosos de rebanarte el pescuezo a las primeras de cambio.



↑ Repele la embestida de los espectros.



↑ Los finales de nivel son muy cinematográficos.



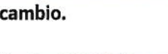
↑ Eso del suelo no es porquería: es sangre seca.



↑ Combates de gladiadores. Ahora se lleva el *wrestling*.

Combates y humillaciones, pero sin Russell Crowe

GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE



INFORMACIÓN ADICIONAL

SANGRE, SUDOR Y SANGRE
En *Gladiator* la sangre mana como en una convención de donantes, sobre todo gracias a los movimientos definitivos al más puro estilo *Mortal Kombat*. No apto par pusilánimes.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **ACCLAIM**
EDITOR: **ACCLAIM**
LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2003**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.ACCLAIM.COM/GAMES/GLADIATOR**

AUNQUE no se trata de un producto con licencia oficial de la oscarizada cinta de 2002, *Gladiator* podría erigirse perfectamente en la continuación de tan gran película.

Según la trama, Thrax (Maximus), el mejor gladiador de la historia, se prepara para defender su título. El malvado emperador Arruntium (Commodus), que recién estrena el cargo, ha transformado una buena parte de Roma en un gran circo de combate al organizar los juegos más sangrientos vistos hasta la fecha: su intención no es otra que la de centralizar todo el poder en su persona. Cuenta con el apoyo de los dioses del mal y los juegos no son más que una trampa para asesinar a nuestro valiente héroe.

La acción arranca con el impepinable nivel de aprendizaje. Los primeros combates se gestionan con dos combinaciones de botones bien sencillas: tajo de arriba a abajo y tajo de izquierda a derecha. Si quieres enlazar varios ataques no tienes más que combinar estos movimientos a tu antojo; para bloquear a los enemigos más cercanos debes valerte de los gatillos del mando. Hasta aquí, todo perfecto: gráficos de primera, iluminación envolvente y ni rastro de desaceleración, ni siquiera cuando en pantalla aparecen enemigos a tutiplén. Cada mandoblazo redunda en el consabido chorro de sangre y los combates son nítidos y fluidos.

La resistencia de Thrax, no obstante, tiene un límite, y al final acaba siendo asesinado. Tras su óbito, aparece en Elysium, el más allá del guerrero, un bucólico prado de hierba en el que reinan la tranquilidad y la música clásica. Enseguida entran en escena dos hijos de los dioses, quienes informan a Thrax de su misión definitiva: liberar al ser humano de las garras del maligno. Así da inicio una aventura que te llevará a recorrer las islas perdidas de los muertos, a visitar templos misteriosos y a enfrentarte con tremebundas criaturas mitológicas.

Por desgracia, a partir de aquí la emoción cae en picado. La cámara parece amedrentada ante los constantes desafíos en tercera persona que se le presentan y se empeña en mostrarse esquiva a tus órdenes. De este modo, resulta imposible atacar a los enemigos que están escondidos tras las esquinas, pero lo peor es que el pobre Thrax no puede realizar según que tareas específicas por más que lo intenta. Si, por ejemplo, tiene que destruir unos objetos en un orden concreto, pululará a su alrededor realizando intentos vanos, hasta que se cruce en su camino un enemigo que dé al traste con sus intenciones. La escena se repetirá una y otra vez.

Este tipo de problemas son los que impiden que *Gladiator* sea un título sólido. La presentación es buena pero, a pesar de tratarse de una aventura de exploración libre, la acción se antoja guiada en exceso.



POTENCIAL
Acción frenética con buena proporción de fotogramas y sin desaceleraciones. Xbox trabaja a destajo.

ESTILO
Iluminación envolvente y efectos sonoros realistas. Las voces tampoco están mal.

ADICCIÓN
Los combates de *Gladiator* son fáciles de dominar, pero los niveles de desafío no están pensados para medrosos.

LONGEVIDAD
Niveles enormes. Lástima que la cámara no te permita avanzar como sería deseable.

LO MEJOR
+ GRÁFICOS DE PRIMERA
+ BUENOS EFECTOS DE SONIDO

LO PEOR
- CÁMARA HORRIBLE
- DESAFÍOS FRUSTRANTES
- ESCENAS DE VÍDEO PASADAS DE ROSCA

RESUMEN
Peleas y duelos a espada, bien presentado pero echado a perder por culpa, sobre todo, de los problemas con la cámara.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA




EA SPORTS BIG
Límites.Huesos.Records.Corazones.Tablas.Silencio.
Egos.Mentes.Viento.Leyes.Todos rotos.
Avalanchas.Arboles.Competidores.Barrancos.
Pesadillas.Ventiscas.La montaña tras de ti.
7+
www.pegi.info
PlayStation 2
XBOX
GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
XBOX
SSX 3
7+
EA BIG



La peor cámara de la historia, la peor cámara de la historia, la peor cámara de la historia...

DINO CRISIS 3

UN ADELANTO

Una aventura de acción en tercera persona ambientada en una nave espacial infestada de dinosaurios mutantes. Encantador.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **CAPCOM STUDIO 4**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2003**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.CAPCOM-EUROPE.COM**

SI ALGÚN día se establece la carrera de «Ingeniería de Creación de Videojuegos», no nos cabe la menor duda que en la asignatura de «Sistemas de Cámaras» pondrán a *Dino Crisis 3* como el ejemplo que nunca se deberá seguir. Las hemos pasado canutas jugando a este juego y no precisamente porque sea un título difícil, sino porque las cámaras marean más que la centrifugadora de la NASA donde se preparan los astronautas.

La cámara es un despropósito a la jugabilidad y en muchos medios del sector ya la han bautizado como «El Peor Sistema de Cámaras de la Historia». En ningún momento para quieta, enfoca siempre el ángulo más complicado, no se ve a dónde vamos, no vemos a los enemigos, es imposible realizar un salto correctamente y además los cambios son tan bruscos que incluso el control se resiente. O sea que parece que Capcom haya experimentado con *Dino Crisis 3* un sistema de cámaras nuevo y que les haya salido rana. Esperemos que ningún otro juego futuro sufra este tormento.

Pongamos unos ejemplos. El más claro es que durante el 90% del tiempo el jugador ve al personaje de cara y todo lo que hay situado a sus espaldas. Así es imposible saber qué nos aguarda delante, es imposible saber si tenemos un agujero a nuestros pies o uno de esos dinosaurios zombies tan malos. El resultado de todo esto es que al final andamos a ciegas derechitos hacia la boca del lobo -mejor dicho: del dino- sin ninguna esperanza de salir con vida. En otras ocasiones el ángulo de la cámara será tan raro que nos perderemos dentro de la misma sala, dando vueltas de arriba abajo y la cámara siguiéndonos sin mostrar la puerta de salida.

También podemos hablar de los saltos entre plataforma y plataforma. Lo que deberían ser unos pequeños saltos fáciles para cualquier jugón especializado en el género se convierte en una dura prueba cuyo resultado generalmente tiene que ver más con la suerte que con la pericia. Sí, tenemos una mochila propulsora que nos ayudará en gran medida con dicho menester, pero al final los giros y los cambios de cámara son siempre tan inoportunos que ni aún santiguándonos a San Fernando Mochilero conseguiremos llegar a nuestro destino sin contar con el azar de nuestra parte.

En los combates contra los dinosaurios tampoco saldremos bien parados por norma general. Una vez más, la cámara se empeña en no enfocar la acción, así que tendremos un bonito plano de nuestro cuerpo serrano disparando a los bichos que se supone que están situados detrás de la cámara. Como ya hemos dicho antes, un »

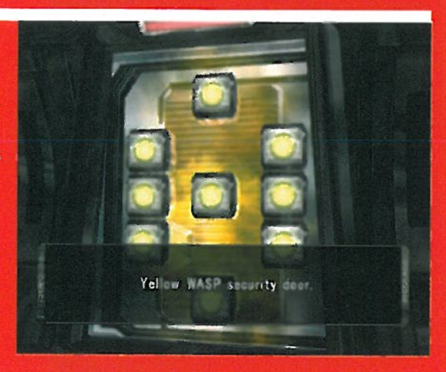
PROBLEMAS

Piensa un poco para variar.

El problema más frecuente en *Dino Crisis 3* suele ser cómo ir de un lugar X a otro Y. De vez en cuando te encontrarás algún puzzle para resolver. Veamos uno de los más comunes.

PUERTA CERRADA

Después de una dura caminata, llegas a tu destino y te encuentras con una puerta cerrada y un extraño mensaje. ¡Un momento! ¿No tendrá algo que ver el WASP con tu armamento secundario?






MISILES AL RESCATE

Una vez probados los Tempest con resultado negativo, cambiamos al WASP llamado Juggernaut y *¡voilà!* Sólo queda uno para desbloquearla...

ACCESO AUTORIZADO

Una docena de misiles después y la puerta casi explota; es bastante caro solucionar este problema por el alto precio de los WASP, pero es la única forma de acceder, así que ¡adelante!





Con un arma como ésta, ¿quién tiene miedo?



Dinosaurios a *go-gó*. Vamos, grita. En el espacio, nadie puede oírte...

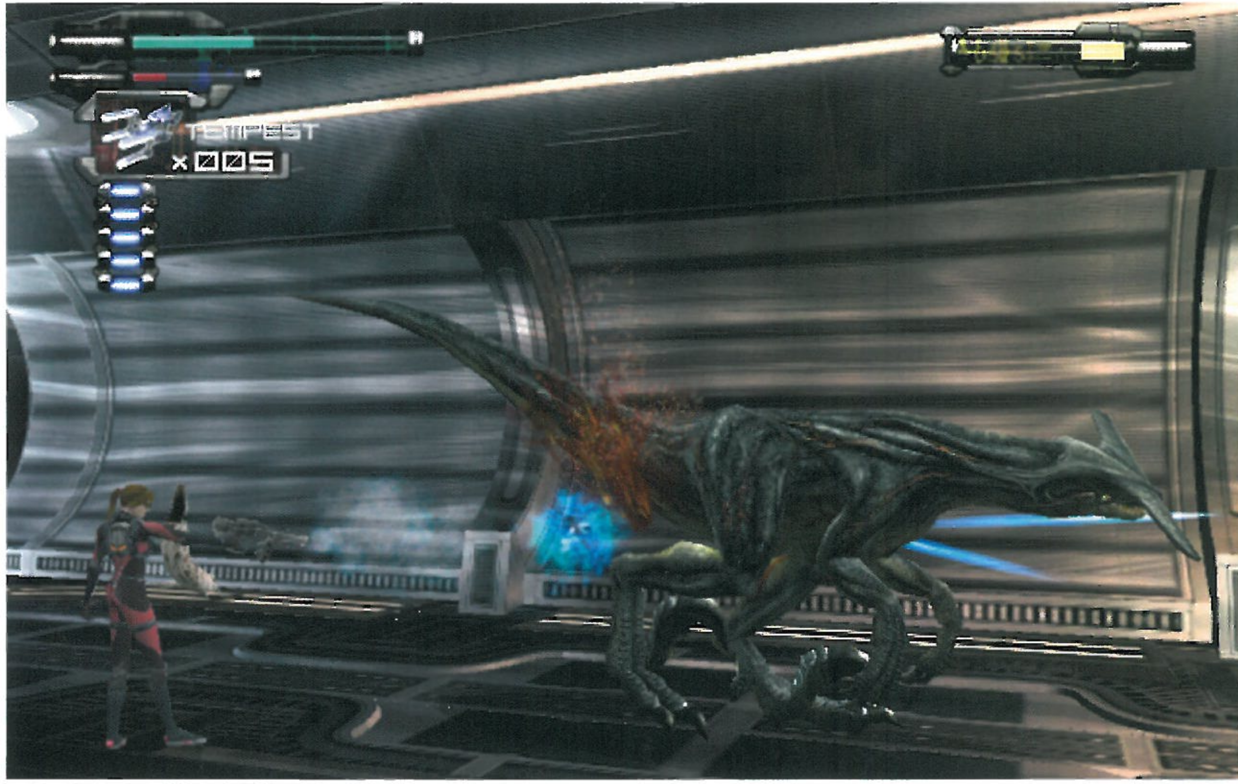


Has tenido suerte de que tuvieras un Tempest para arreglar este desaguisado.

despropósito total porque nunca se sabe cuando van a atacar esos bonitos animalillos, pillándonos por sorpresa en la mayoría de los casos. Todo esto, unido a una fortaleza física considerable que les hace muy resistentes a nuestros disparos y a un voraz apetito que hará disminuir en casi la mitad nuestra barra de energía a cada embestida, hará que siempre que podamos evitemos cualquier enfrentamiento con los saurios por temor a que nos maten sin haber guardado la partida antes.

El resto de apartados son más fáciles de comentar. *Dino Crisis 3* es ese tipo de juego «a lo *Resident*» que tan bien se le da a Capcom. No aporta nada nuevo y aquellos aficionados al género se lo podrían pasar bastante bien jugándolo, si aguantan el sistema de cámaras, claro. Los puzzles no son especialmente complicados ya que se han centrado más en la acción y ha dado como resultado algunos momentos tan memorables como el enfrentamiento contra el T-Rex mutante. Por otra parte, la historia está a la altura de lo que se esperaba y sólo jugándolo por completo averiguaremos porqué esos dinosaurios se encuentran en una nave espacial que se perdió en el espacio hace 300 años.

Como hemos dicho, la acción es la protagonista principal aunque ha quedado algo descafeinada. El motivo principal es que gracias al sistema de disparo automático y al uso de



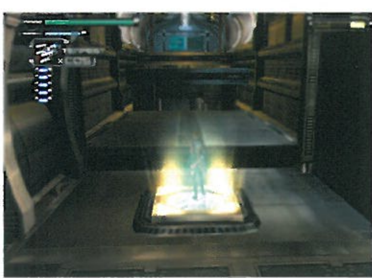
Sonia dispara al dino donde más le duele. «¿Te gusta cariño?»



Nos encanta ese *look* tan eléctrico del que presume el monstruo del T-Rex.



Dentro de nada Patrick tendrá unas bonitas botas de saurio.



Esta Sonia es encantadora. Tiene una personalidad radiante.



Uno de nosotros dos sobra. Y esos dientes tan grandes no tienen pinta de querer irse.

los WASP (véase *Información Adicional*) nuestro papel se centrará principalmente en esquivar a los dinos -siempre que la cámara nos lo permita- mientras pulsamos como posesos el botón de disparar. A medida que avanza la aventura, podemos comprar más espacio en nuestro inventario para guardar WASP y más energía para nuestra mochila, lo que harán más llevaderos estos combates.

El apartado más brillante se lo lleva el audiovisual. El diseño gráfico de la nave Ozymandias es muy diferente a lo que estamos acostumbrados a ver. Texturas metálicas y brillantes en las que se refleja la luz, colores grises y monótonos, plataformas y puertas mecánicas. Es como se supone que deberán ser las naves espaciales en un futuro lejano, y nada de diseños imposibles. Los personajes principales también están plagados de detalles y lo mismo ocurre con los saurios que aunque no tengan mucha variedad sí que están magníficamente creados y animados. Y por último, una banda sonora de una calidad acorde a los juegos de Capcom, o sea magnífica. Lástima que el sistema de cámaras haga caer en desgracia a *Dino Crisis 3* a pesar de sus buenas virtudes.



WASP
Se trata de una potente arma que selecciona, apunta y dispara automáticamente a las amenazas con sólo pulsar el botón Y. Estas preciosidades son esenciales para matar esos dinosaurios que se esconden detrás de la cámara, pero son un recurso infinito así que úsalos sabiamente.

MAPA
Con esas cámaras tan desastrosas y una nave espacial que cambia de forma, mirarás tu mapa más a menudo que un turista perdido. Afortunadamente, éste se ha creado de forma apropiada. Podrás explorar un mapa rotacional en 3D con *zoom* en todas las habitaciones, lo que te dará la posibilidad de ver las entradas y salidas de ésta.

LÍMITE
Un ítem muy valioso es el Limit Breaker, que puede generar una basta cantidad de energía. Esto mejorará temporalmente el poder de tu arma y el jetpack consumirá mucha menos energía. Es bastante caro de comprar pero merece la pena para acabar con los dinos más fuertes.



POTENCIAL
El diseño de la nave es bastante bueno aunque peca de poco *atrezzo*. El motor gráfico aguanta bien.

ESTILO
El sistema de cámaras será lo más recordado del juego en los próximos años.

ADICCIÓN
El misterio del argumento picaría a cualquiera. Aunque se necesita voluntad para jugar por culpa de la dichosa cámara.

LONGEVIDAD
Corto y fácil para los más fanáticos del género. Hay varios niveles de dificultad y unos pocos extras.

LO MEJOR
+ DISEÑO DE LA NAVE
+ ARGUMENTO
+ MÚSICA

LO PEOR
- SISTEMA DE CÁMARAS
- CONTROL ERRÁTICO EN OCASIONES

RESUMEN
Sería un juego muy digno si no fuese por el sistema de cámaras que lo hace injugable en muchas ocasiones.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





Causa caos, muerte y destrucción con el tráiler de Hommer a lo largo de la ciudad.



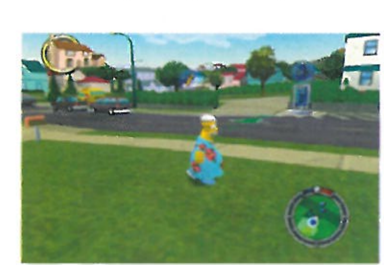
Te cogeré. Lo juro por lo más sagrado.



Sin duda, la tienda favorita de Ben.



Echa abajo la furgoneta negra.



¿Qué ha pasado? ¿Dónde estoy?

¡¡¡Margeeee!!! Guárdame unos Donuts mujer...

THE SIMPSONS: HIT & RUN

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DISTRIBUIDOR: **VIVENDI UNIVERSAL**
DESARROLLADOR: **RADICAL ENTERTAINMENT**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2003**
JUGADORES: **1-4**
WEB: **WWW.THESIMPSONS-HITANDRUN.COM**

Por fin, y de la mano de Radical Entertain-ment, llega un título decente de esta alocada familia amarilla y sus vecinos de Springfield. Un juego que mezcla la conducción y acción a lo *GTA* con las aventuras y misiones estilo *State of Emergency*. Una combinación explosiva.

Básicamente, se trata de un título de acción y conducción en tercera persona con elementos de aventura. Comienzas en el papel de Homer (según avanzas puedes controlar a la familia Simspon y a más personajes de la serie), y desde ese preciso instante tienes ante ti la posibilidad de investigar por toda la ciudad, superando los miles de retos a los que debes hacer frente.

Puedes realizar una gran cantidad de acciones, como hablar con la gente que pulula por Springfield, robar y conducir los vehículos que te vayas encontrando, atropellar a gente, etc. (¿No te recuerda a *GTA*?). Con cada acción que llevas a cabo ganas dinero y con este dinero puedes comprar ropa, vehículos, comida y muchas otras cosas que te sirven para otras misiones secundarias e incluso para la misión principal.

El manejo de los vehículos es bastante sencillo, muy al estilo de la versión arcade *Road Rage*, y similar en todos los autos que hacen acto de presencia en la historia. Por otro lado, los coches se deforman y sufren daños, por lo que debes o bien repararlos o bien buscar uno nuevo a lo largo y ancho de la ciudad. Eso sí, siempre puedes -como en *GTA*- conducir vehículos prácticamente calcinados si no te gusta ir a pie, lo que provocará situaciones de lo más estrambóticas.

Los gráficos en 3D se han conseguido notablemente y no presentan problemas ni *bugs* ya que los desarrolladores han optado por una mezcla de *cell shading* que no limita la potencia del motor, lo que se agradece en situaciones de máxima velocidad. Además, y cumpliendo con lo prometido, Springfield es enorme y muy colorista -como en la televisión-, y puedes recorrerla de cabo a rabo. Cada lugar de la ciudad cuenta con sus personajes característicos con los que puedes charlar y realizar algún que otro minijuego, como carreras de coches o competiciones por conseguir más dinero (muy divertidos, por cierto).

Otro punto a su favor es el modo multijugador ya que con él podrás disfrutar de los mismos retos y competiciones que en el modo individual, sólo que en ese caso con hasta cuatro amigos. Algo muy divertido teniendo en cuenta que tu misión es hacerles la pascua a tus contrincantes.

Como conclusión, decir que Radical Entertainment ha conseguido plasmar con todo detalle -por primera vez en un juego dedicado al vago de Homer & Co- el mundo de Springfield, manteniendo una jugabilidad espectacular y una diversión impresionante.

INFORMACIÓN ADICIONAL

MUERDE EL ASFALTO
Patti y Selma compiten en carreras callejeras con Nelson y Ralph. Corre para desbloquear extras y ganar premios en metálico que poder canjear a lo largo de la aventura.

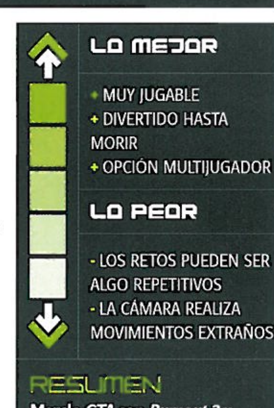


POTENCIAL
Los movimientos y animaciones discurren con fluidez. Algo que pone de manifiesto un rendimiento muy elevado de Xbox.

ESTILO
¿Todavía no has visto la serie? Pues juega a *Hit & Run*. Es idéntico.

ADICCIÓN
Multitud de retos a completar a lo largo y ancho de Springfield.

LONGEVIDAD
Te tomará una eternidad completar todos los niveles y desbloquear los extras. Cuando lo hagas, querrás más.



LO MEJOR
+ MUY JUGABLE
+ DIVERTIDO HASTA MORIR
+ OPCIÓN MULTIJUGADOR

LO PEOR
- LOS RETOS PUEDEN SER ALGO REPETITIVOS
- LA CÁMARA REALIZA MOVIMIENTOS EXTRAÑOS

RESUMEN
Mezcla *GTA* con *Burnout 2* y escucha al Sr. Burns gritando en la calle a pleno pulmón: ¡¡Excelente!!

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA







TU BARRIO... TU GENTE... TUS REGLAS... TU JUEGO...
TU FÚTBOL



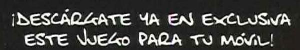












MÁS INFO EN: http://live.vodafone.es





↑ Vuela este circuito de conducción durante el tutorial. No recordamos haber visto algo así en *Tiger Woods PGA Tour 2004*.

Batallas a carcajada limpia

WORMS 3D

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **TEAM 17 SOFTWARE**
DISTRIBUIDOR: **ACLAIM**
EDITOR: **SEGA**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2003**
JUGADORES: **1-4**
WEB: **WWW.WORMS3D.COM**

NUNCA UN GUSANO habría imaginado protagonizar una saga de hilarantes y adictivos juegos. Tampoco habría pensado en los cientos de miles de personas que se divertirían jugando con gusanos. Al fin y al cabo, los gusanos no tienen cerebro... en el mundo real. En *Worms 3D* sí que lo tienen y lo emplean a fondo. La premisa es sencilla y fácil de imaginar: dos equipos de gusanos se enfrentan entre sí para matar al contrario en los escenarios más disparatados y dispares que se pueda imaginar, utilizando unas armas mortíferas y divertidas.

Los combates se producen en turnos alternos: primero ataca un miembro de un equipo, luego otro del contrario y así sucesivamente. Cada turno tiene una limitación de tiempo para moverse, seleccionar arma, apuntar y disparar. Hasta aquí, todo es relativamente sencillo, pero hay tres factores adicionales que complican el asunto. El primero de ellos es el viento, siempre cambiante y capaz de desviar la trayectoria de un proyectil hasta límites insospechados, sin importar el impulso que se le haya dado. En segundo lugar, a medida que pasa el tiempo, el escenario, siempre rodeado de agua, está cada vez más hundido en el líquido elemento. Finalmente, los escenarios se pueden destruir, lo cual significa, por ejemplo, que donde antes no había agua puede haberla tras la explosión de una granada.

Aunque parezca sencillo, *Worms 3D* tiene mucha miga. Afortunadamente, una serie de misiones de entrenamiento te pondrán al día en todos los aspectos esenciales del juego. En poco menos de una hora, te habrás hecho totalmente con la mecánica.

Alguien podría pensar: «pues qué tontería más tonta, qué chorrada de juego.» Y tendría razón, pero resulta que esta chorrada de juego tiene tres elementos absolutamente fundamentales: diversión, adicción y multijugador. Los gusanos se mueven y saltan de una forma muy cómica, aunque en realidad son sus armas y su comportamiento lo más divertido de todo. Sin venir a cuento, se ponen a saltar a la comba »



↑ Locura multijugador al completo.



↑ ¡Cuidado! Hora de ponerse a cubierto.



↑ Elige tus armas. La mía es una oveja.

INFORMACIÓN ADICIONAL

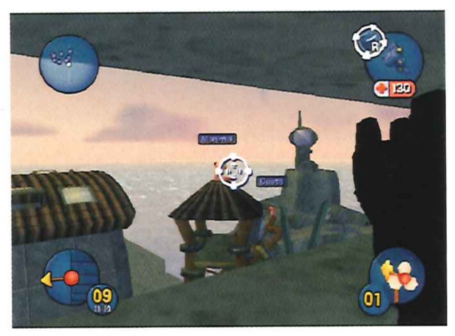
QUÉ AIRE
No pierdas de vista el indicador de velocidad y dirección del viento que hay en la esquina inferior derecha de la pantalla. Ambos factores influyen en la trayectoria de tus proyectiles, así que rectifica en consecuencia.

ESTEREOTIPOS
Tus adversarios tienen nombres graciosos y no pertenecen a ningún estereotipo de nacionalidad alguna. ¿Y qué si los gusanos ingleses se llaman Dave y Alan y los gusarapos alemanes Heinz y Fritz?

LINDOS BICHOS
Los gusanos de tierra son ciegos y se desplazan de forma sensorial. Forman parte de la familia de las lombrices y tienen cinco pares de corazones. El gusano más largo jamás encontrado medía algo más de siete metros.



↑ **Destruye la posición antes de que lleguen los paracaidistas.**



↑ **Manimal está a punto de hacer, o mejor *ser*, historia.**

o hacen comentarios ridiculizando al adversario. Y sus armas: bazooka o granada, misiles dirigidos, ataques aéreos, golpes de artes marciales, congelación, las ovejas, ancianas explosivas... Haz un ejercicio de imaginación y, cuando menos, la situación te arrancará una sonrisa.

Asimismo, la inteligencia del adversario mejora con el tiempo. En los primeros niveles cometen errores, fallan disparos y hasta son capaces de volar a sus propios compañeros por descuido. Pero a medida que progresas, descubres que cada vez afinan mejor la puntería y que su nivel de mala leche sube como el precio de los pisos, lo cual termina exigiendo mucho más de tu habilidad e ingenio y acabas por idear nuevas tácticas. Por ejemplo, al principio te conformas con, simplemente, matar al contrario. Un poco más adelante, planificas qué zonas del escenario vas a volar, dónde vas a colocar minas, cómo reunir al mayor número de adversarios posible para lanzar un ataque aéreo... Aguzas el ingenio al máximo.

El modo multijugador (hasta cuatro en una sola consola y con un solo *pad* ya que no hay soporte para *Xbox Live* ni conexión entre consolas) eleva las cotas de diversión gracias a enfrentar a dos jugadores humanos. Puede parecer una perogrullada, pero no es lo mismo jugar contra la máquina que contra otro jugador. Los piques son incesantes y el ambiente de camaradería entre compañeros de equipo es muy entretenido, sobre todo al meterte con los adversarios.

El aspecto gráfico es bastante caricaturesco, tanto en el color y las formas como por la cuidadosa selección de escenarios. Algunos de ellos parodian memorables secuencias de cine y otros juegos, algo que se puede comprobar rápidamente con el primer nivel de la campaña, una soberbia imitación del desembarco de Normandía en «Wormaha beach».

El conjunto, sin grandes alardes en cada uno de sus elementos por separado, es enormemente adictivo. Tanto si juegas solo porque estás ansioso por acceder a nuevas armas y ver saltar por el aire a los gusanos del equipo contrario como si optas por el multijugador, al final, la batalla termina convirtiéndose en algo personal.



POTENCIAL
Hay un entorno 3D totalmente interactivo, aunque no exige mucho a la consola.

ESTILO
Mapas y diálogos hilarantes, pero personajes y los paisajes carecen de detalles.

ADICCIÓN
La acción es instantánea, aunque te puede llevar tiempo dominar la técnica.

LONGEVIDAD
Un multijugador impresionante e ilimitadas combinaciones de mapas (en teoría) te mantendrán ocupado mucho tiempo.

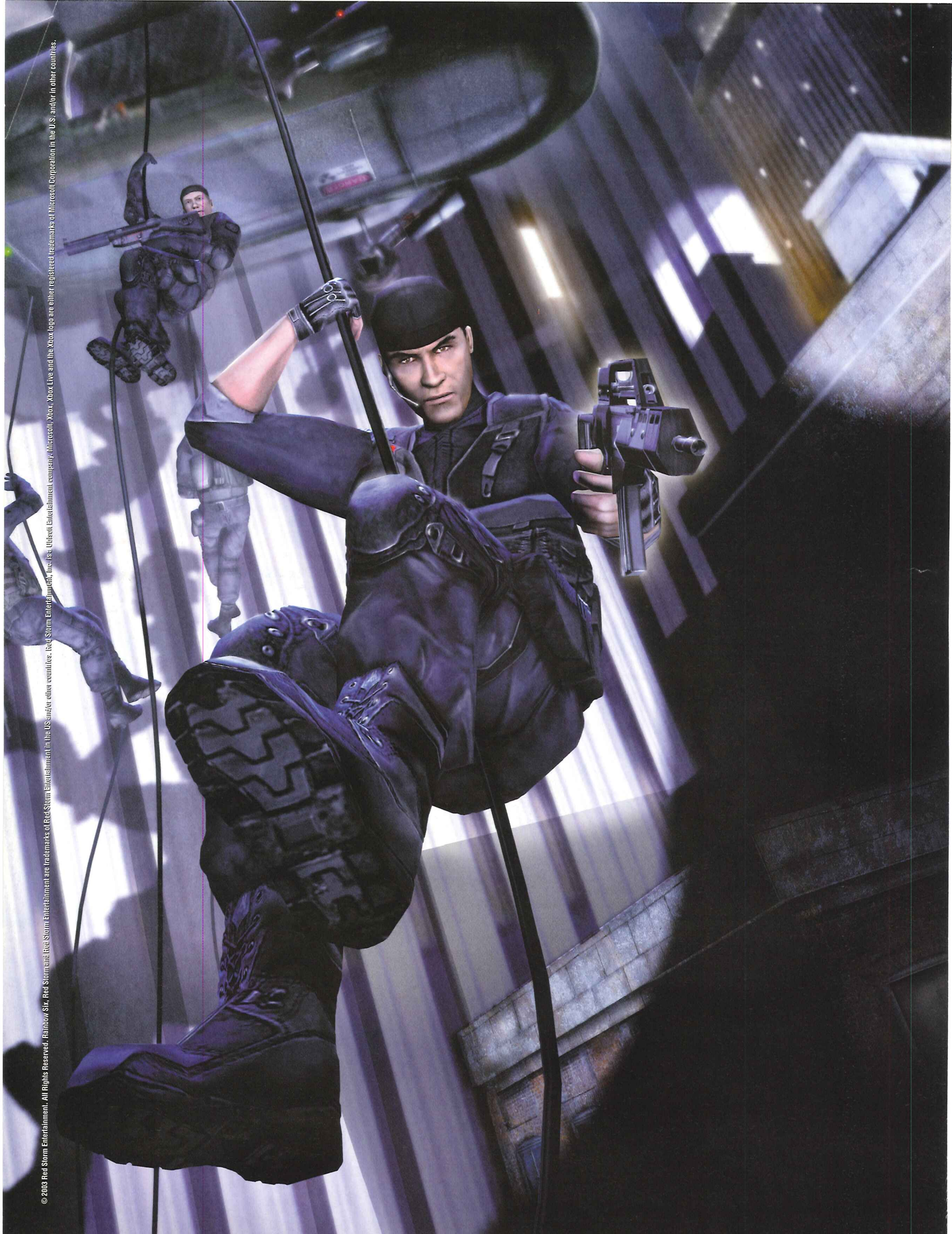
LO MEJOR
+ MUY HUMORÍSTICO
+ MONTONES DE MAPAS
+ MÁS ARMAS EXTRAVAGANTES

LO PEOR
- CÁMARA MOLESTA
- SIN *XBOX LIVE* NI CONEXIÓN ENTRE CONSOLAS

RESUMEN
Divertida secuela que disfrutarán los *fans* de la saga. La cámara y la ausencia de *Xbox Live* desmejoran la experiencia.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA




© 2003 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Rainbow Six, Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Microsoft, Xbox, Xbox Live and the Xbox logo are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries.



Canta mientras surfeas pero nunca pierdas de vista la pista.



Vigila esos picos nevados. Parecen estar muy fríos.



Utiliza el turbo mientras sobrevuelas la ciudad.



Surfea por las paredes y las esquinas suicidas. ¡Sí!



Alcanzarás las estrellas.

Sol, nieve y rock'n'roll

SSX 3



INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **EA**
DISTRIBUIDOR: **EA**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2003**
JUGADORES: **1-2**
WEB: **WWW.SSX3.COM**

SI TE GUSTÓ *SSX Tricky* prepárate porque esta tercera entrega de la saga te pondrá los pelos de punta. El juego sigue la misma tónica que sus predecesores pero la diversión ha aumentado enormemente gracias al buen hacer en el apartado audiovisual, unos personajes carismáticos, unas pistas maravillosamente bien diseñadas y una duración a prueba de bombas. Estamos ante un juego imprescindible.

El modo principal «Conquista la montaña» es el centro del juego. Cogeremos a uno de los diez personajes sin evolucionar y nos lanzaremos a bajar las pistas llenas de nieve de la montaña. Ésta tiene tres picos cada cual más desafiante y que representan la dificultad. Todo aumenta conforme avancemos por la montaña, en cada pico habrá más pistas que en el anterior, más atajos, más retos, más dificultad para superar las pruebas y los contrincantes cada vez serán más agresivos. Llegar al pico más alto es toda una proeza pero superarlo será reservarse un trono en el Olimpo de los dioses jugadores.

Las pruebas a superar son de los más variadas. Desde frenéticas carreras contra cinco adversarios, pasando por las pruebas SlopeStyle, retos uno contra uno, Freestyle y cientos de desafíos independientes que debemos de buscar por la montaña y pasarlos para ganar un dinerillo extra. No hay un orden determinado para realizar los retos como en *SSX Tricky* sino que el juego pone a nuestra disposición un helicóptero al que podremos llamar cuando queramos y desplazarnos por toda la montaña. O bien, también podremos ir arriba del todo y deslizarnos con nuestra tabla montaña abajo, explorando cada recoveco de la montaña hasta llegar a la línea de salida de la prueba elegida.

El sistema de juego es parecido al del *Tony Hawk*. Cada salto es una oportunidad única para realizar *grabs*, *spins* y *flips* o combinarlos entre sí a nuestro antojo. Si somos buenos activaremos los Uber Tricks, espectaculares piruetas aéreas, y si seguimos rellenando la barra turbo podremos llegar hasta los Super Uber Tricks, o sea un desfase quiérico en la habilidad sobre la tabla. Cada pirueta, cada reto superado o cada golpe a los adversarios proporciona jugoso dinero con el que comprar nuevas habilidades, ropa, tablas, canciones y extras desbloqueables. La gran cantidad de cosas por descubrir y comprar hacen de este *SSX 3* uno de los juegos más largos y amortizables de todo el catálogo de Xbox.

Hay muchas cosas más por explicar y que no podemos por tema de espacio, como la radio Big traducida fantásticamente bien al castellano y cuyo DJ pincha canciones para acompañarnos en nuestras bajadas. El apartado gráfico está a la altura y el sonoro hará que pasemos frío glacial en nuestra habitación gracias a la calificación THX que tiene el juego. ¿Lo malo? Pues falta una opción *on line* y poder escuchar nuestras propias canciones; pero con tantas cosas buenas que tiene este *SSX 3* casi ni nos daremos cuenta de que faltan.



¡DALE CAÑA DJ!
Decenas de canciones de grupos conocidos como Chemical Brothers o Placebo han sido los elegidos para la banda sonora que se remezclan en vivo a medida que desciendes las pistas.



POTENCIAL
La música es sublime. Los gráficos más que correctos y las pistas desbordan imaginación. Perfecto.

ESTILO
No es un simulador puro sino que EA apuesta más por la diversión. El ritmo contagia a cualquiera.

ADICCIÓN
Una dificultad ajustadísima y un control sublime crea una adicción pocas veces vista. Imposible parar de jugar.

LONGEVIDAD
Con el modo principal os pasareis semanas jugando. Desbloquear todos los extras os llevará años.



LO MEJOR
- + LA DIVERSIÓN QUE PROVOCA
- + DISEÑO DE LA MONTAÑA Y SUS PISTAS
- + LA RADIO EA
- + CONTROL

LO PEOR
- - SIN OPCIÓN *ON LINE*

RESUMEN
El mejor *SSX* hasta la fecha creado: largo, desafiante, divertido e imaginativo. Imprescindible.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA







↑ Mata perros y osos durante los torneos. Los defensores de los derechos de los animales cogerían sus armas.



↑ El rey de la montaña sobre cajas.



↑ Destruye los barriles para ganar dinero.



↑ La introducción es... diferente.



↑ Los fuegos artificiales salen mal.

¡Que comiencen los juegos!

GLADIUS

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **LUCASARTS**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2003**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.LUCASARTS.COM**

La propuesta de *Gladius* es un combinado de rol, estrategia y combate táctico por turnos. Puedes elegir entre dirigir los destinos de Ursula, una princesa rodeada por una misteriosa profecía, o Valens, todo un profesional de la arena. Además de desentrañar la trama, que implica una guerra y el retorno de un dios oscuro, debes crear tu propia escuela de gladiadores y llevarla al podio. Para ello debes combatir en diferentes aldeas, superando pruebas, participando en ligas y ganando campeonatos. Tus premios, además de experiencia y dinero, serán certificados, copas y objetos diversos.

Puedes contratar gladiadores de forma temporal o permanente. Además de tus habilidades físicas, cuentas con poderes mágicos dependiendo del personaje. Antes de librar un combate, seleccionas a tus gladiadores y los sitúas en la arena de la forma que resulte más conveniente en función de las posiciones del contrario.

Durante el combate puedes moverte, atacar y utilizar magia. Sin embargo, además de ganar la lucha, tienes que obtener el favor del público, algo no tan sencillo porque depende de una serie de factores que no siempre controlas. Y es que el favor del público te puede granjear la iniciativa de ataque y otras bonificaciones realmente útiles. A la hora de dar un golpe, aparece una barra con un indicador: si logras pararlo en la pequeña zona roja, lograrás la máxima eficacia. También influyen en la efectividad del golpe otros factores como tu posición con respecto al enemigo (frontal, trasera o lateral) y la altura (una ubicación elevada concede cierta ventaja en ataque y defensa).

Quizá todo esto parezca demasiado denso y complejo, pero unas cuantas misiones tutoriales al principio asientan rápidamente los conocimientos básicos. A medida que vas avanzando, obtendrás más ayuda de diversos personajes, de manera que nunca te encontrarás perdido; aprenderás cómo contratar, cómo comprar y equipar objetos, cómo subir de nivel y todo lo necesario para progresar adecuadamente.

Visualmente, *Gladius* no es ninguna maravilla, pero a pesar de ello, es un juego entretenido que gracias a innumerables torneos, ligas, pruebas y eventos aleatorios, así como la incontable cantidad de objetos, mejoras y armas disponibles, ofrece muchísimas horas de juego.

La historia se narra a través de sencillas animaciones y toneladas de diálogos. Precisamente los diálogos y textos de pantalla son elementos que restan dinamismo y diversión ya que la densidad de ambos es excesiva. El otro aspecto negativo del juego es que se tarda mucho en conseguir logros satisfactorios. Aún teniendo en cuenta lo anterior, *Gladius* sigue siendo un buen juego que no sabe aprovechar las ventajas visuales de la máquina por culpa de su naturaleza multiplataforma.



INFORMACIÓN ADICIONAL

>> ELEMENTAL
Tus guerreros tienen afinidades con diferentes elementos y puedes mejorarlas con tus victorias. Concéntrate en un elemento, ve a por él y disfruta de nuevas características en el género que elijas.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
La animaciones están bien, pero el escaso ritmo de la acción no lleva a Xbox al límite.

ESTILO
Escenarios con buen aspecto, pero nos ha parecido que el combate carece de tensión.

ADICCIÓN
Se tarda muchísimo en llegar al juego de verdad, pero merece la pena esperar.

LONGEVIDAD
Superados los primeros niveles, *Gladius* tiene suficiente leña para cualquiera.

LO MEJOR
+ MONTONES DE TORNEOS
+ MONTONES DE MEJORAS

LO PEOR
- DEMASIADAS ANIMACIONES Y DIÁLOGOS
- LOS COMBATES TERMINAN SIENDO MECÁNICOS

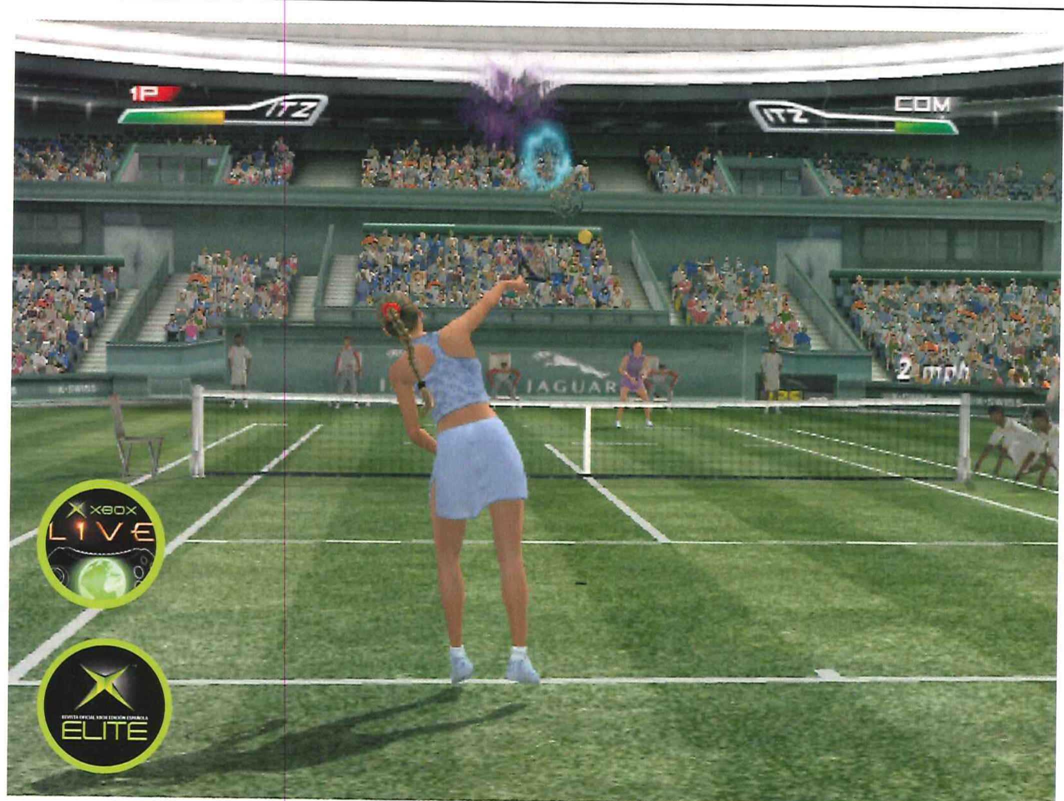
RESUMEN
Un extraño combinado que da como resultado un título que quizá despierte a algunos jugadores entre tanto clon de otras cosas.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

6,8 // 10



NOKIA · SONY ERICSSON · SIEMENS · MOTOROLA · SAGEM · SAMSUNG · SHARP · ALCATEL · PHILIPS
COLORGRAFIX
ANIMACIONES
¡DALE VIDA A TU MÓVIL! Envía: ANI espacio y el código
2923972 2923973 2923974 2923975 2923976 2923977 2923978 2923979 2923980
2923981 2923982 2923983 2923984 2923985 2923986 2923987 2923988 2923989
viawap
PANTALLAS
¿TE ABURRE TU MOVIL? DALE COLOR ¡YA! Envía: COL espacio y el código
2924094 2924095 2924096 2924097 2924098 2924099 2924100 2924101 2924102 2924103 2924104 2924105 2924106 2924107
2924108 2924109 2924110 2924111 2924112 2924113 2924114 2924115 2924116 2924117 2924118 2924119 2924120 2924121
2924122 2924123 2924124 2924125 2924126 2924127 2924128 2924129 2924130 2924131 2924132 2924133 2924134 2924135
2924136 2924137 2924138 2924139 2924140 2924141 2924142 2924143 2924144 2924145 2924146 2924147 2924148 2924149
2924150 2924151 2924152 2924153 2924154 2924155 2924156 2924157 2924158 2924159 2924160 2924161 2924162 2924163
viawap
ÉXITOS POLIFÓNICOS
2924050 david bisbal ave maria
2924051 david civera bye bye
2924052 d bustamante no soy un ...
2924053 oreja v gogh puedes contar ...
2924054 metallica st anger
2924055 metallica frantic
2924056 madonna holiday
2924057 2pac thugz mansion
2924058 red hot chilli... by the way
2924059 red hot ... universally speaking
Envía: PO (esp) y el código
2924060 linkin park one step closer
2924061 linkin park in the end
2924062 m manson shitty chicken ...
2924063 m manson the reflecting god
2924064 m manson the dope show
2924065 eminem superman
2924066 eminem business
2924067 eminem kill you
2924068 evanescence bring me to life
2924069 evanescence going under
2924070 50 cent 21 questions
2924071 50 cent pimp
2924072 j timberlake senorita
2924073 j timberlake what you got
2924074 jennifer lopez i'm glad
2924075 c aguilera fighter
2924076 c aguilera genie in a bottle
2924077 beyonce yes
2924078 beyonce baby boy
2924079 bob marley i shot the sheriff
2924080 bob marley jammin
2924081 coche fantastico tv
2924082 indiana jones cine
2924083 jackass cine
2924084 gladiador cine
2924085 picapiedra cine
2924086 benny hill tv
2924087 friends tv
2924088 austin powers cine
2924089 fam addams cine
2924090 real madrid centenario
2924091 barcelona himno
2924092 atletico madrid himno
2924093 queen champions
viawap
Alcatel 535, 735, Motorola A830, A920, C330, C331, C332, C333, C350, T720e, Nokia 3300, 3510, 3510i, 3530, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7650, Panasonic GD87, Sagem MYX-6, Samsung A800, s300, T100, V200, Sharp GX10, GX20, Siemens S57, SL55, Sony Ericsson P800, T300, T300i, T610
PIROPOS envía: PIROPOS
TE DIREMOS COMO SEDÚCELE
válido para todas las marcas y modelos de móviles
BELLEZAS LAS + HERMOSAS
envía WAP BELLEZAS
viawap
RUBIAS ARDIENTES
envía WAP RUBIAS
viawap
WWW.EXWAP.COM
exwap
WAP EXPERIENCE
LENCERIA ¡LIGERA!
envía WAP LENCERIA
viawap
ELECTRA LO MEJOR DE CARMEN
envía WAP ELECTRA
viawap
5011
como enviar
1 ENVÍE UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011 Y SIGUA LAS INSTRUCCIONES
viawap viawap
2 ENVÍA UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011. SIGUE LAS INSTRUCCIONES. RECIBIRÁS UNA DIRECCIÓN WAP. GUÁRDALA EN LA MEMORIA DE TU TELÉFONO. UTILIZA ESTA DIRECCIÓN WAP PARA CONECTARTE AL SITIO DE "EXWAP" MEDIANTE LA OPCIÓN "IR A". Y ASÍ DESCARGAR LOS PEDIDOS A TU MÓVIL.
el coste por mensaje al 5011 es de 0,90€ + IVA
TOPMODEL Envía: WAP MODEL
LAS CHICAS MAS SEXY DEL MUNDO
viawap
HOROS Ej: WAP LEO
LA IMAGEN DE TU SIGNO EN TU MOVIL
ARIES. SAGITARIO. VIRGO GEMINIS. LEO. TAURO ESCORPIO. CANCER. CAPRICORNIO. LIBRA ACUARIO. PISCIS
ENVIA LA PALABRA WAP Y TU SIGNO
viawap
BIKINIS ¡+ PEQUEÑOS!
envía WAP BIKINIS
viawap
PANTALLAS DINAMICAS ¡FILMS! ¡FILMS! ¡FILMS! Envía: DIN espacio y el código
2923996 2924002 2924008 2924014 2924020 2924026 2924032 2924038 2924044
2923997 2924003 2924009 2924015 2924021 2924027 2924033 2924039 2924045
2923998 2924004 2924010 2924016 2924022 2924028 2924034 2924040 2924046
2923990 2923993 2923999 2924005 2924011 2924017 2924023 2924029 2924035 2924041 2924047
2923991 2923994 2924000 2924006 2924012 2924018 2924024 2924030 2924036 2924042 2924048
2923992 2923995 2924001 2924007 2924013 2924019 2924025 2924031 2924037 2924043 2924049
MORENAS ¡RADIANTES!
envía WAP MORENAS
viawap
MATRIX RELOADED
RELOADED
envía WAP MATRIX
viawap
HUMOR envía: CHISTES
LOS MEJORES CHISTES ja ja
válido para todas las marcas y modelos de móviles
FANTASIA EROTICA
envía WAP FANTASIA
viawap
AMORIMETRO AMOR
¿enamorados? si tenéis futuro el amorimetro te lo dirá
envía LOVE (nombre) (nombre)
ejemplo: LOVE EVA PEP
válido para todas las marcas y modelos de móviles
IMAGENES ¡DE CINE!
envía WAP STAR
viawap
HENTAI ARTE ASIATICO
envía WAP HENTAI
viawap
LESBIANAS CALIENTES
envía WAP LESBIANAS
viawap
FAMOSAS ¡PARA TI!
envía WAP FAMOSAS
viawap
Compatibilidad Ver pantallas color
visita www.exwap.com y encontrarás los mejores servicios para tu teléfono móvil . válido para operadores movistar, amena y vodafone
exwap



↑ Este ángulo de cámara te permite jugar en una perspectiva en tercera persona. ¡Vamos Anna!



↑ Kournikova y otra excusa barata...



↑ Los recogepelotas no se mueven.



↑ Crea un jugador ¡al ataque!

Juegos como éste hacen grande una consola

TOP SPIN

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **PAM STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2003**
JUGADORES: **1-4**
WEB: **WWW.XBOX.COM**

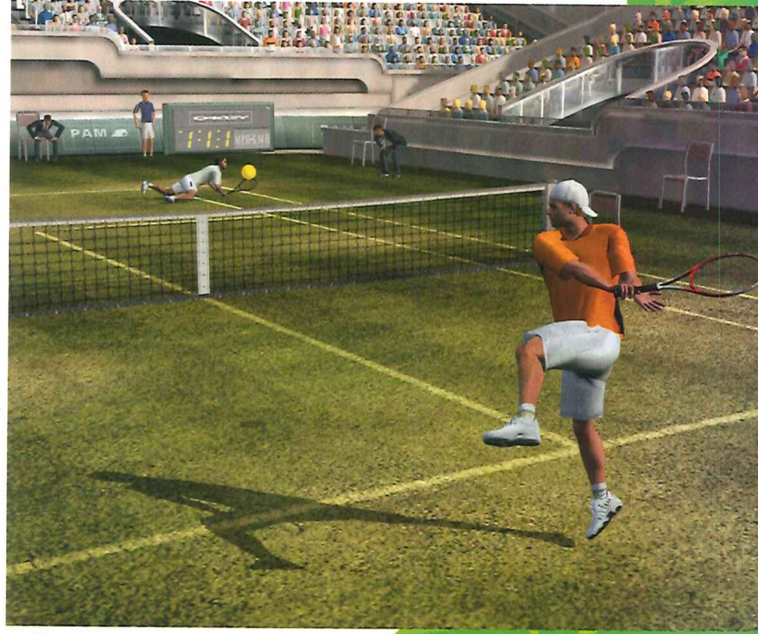
UN ADELANTO

El primer juego de tenis *on line* respaldado con una profunda experiencia para un jugador.

CUANDO cae en nuestras manos un juego de este calibre, a menudo caemos en el error de exigirle demasiado, y cualquier minúsculo detalle negativo se convierte en un grave fallo a nuestros ojos. Otra posibilidad que también suele ocurrir es que, debido a la ansiada espera del juego, nuestro furor y nuestras ganas de jugar a él eclipsan cualquier otra peculiaridad y de inmediato saltamos de la silla con las manos en alto gritando: «¡Un diez! ¡un diez!» Nunca es fácil analizar un juego tan esperado por el público. De verdad.

Top Spin es un caso especial. Para empezar diremos que es el mejor juego de tenis de la historia de los videojuegos, sin discusión alguna. Ha sabido inspirarse en los mejores títulos de este deporte y al mismo tiempo crear las suficientes novedades unidas a una jugabilidad a prueba de bombas. Pero esto no quiere decir que sea perfecto. Tiene fallos, pequeños detalles negativos que no están a la altura del resto de virtudes de *Top Spin* comentadas anteriormente. A la hora de buscar el motivo de estos detallitos -porque no son otra cosa más que detallitos- sin duda nos viene a la cabeza la segunda razón por la que este juego es tan grande: *Xbox Live*. Efectivamente, PAM Studios ha fijado el rumbo de *Top Spin* hacia un título plenamente multijugador lo que repercute directamente en la experiencia para un jugador que no es que sea mala sino que no es satisfactoria al 100%. Otro cantar son los aspectos gráficos, las animaciones y el sonido que simplemente son espectaculares y que comentaremos más adelante.

El juego para un jugador se centra principalmente en el modo «Carrera». Aquí, crearemos un tenista al que debemos de llevar a lo más alto. La personalización de éste es sublime, con miles y miles de parámetros físicos a modificar. Empezando por el sexo y la raza, pasando por su peinado o la forma de la cara, y finalizando en el mentón, nariz, cejas y ojos. La creación del personaje es tan profunda que incluso podremos elegir el tipo de saque que tendrá, la potencia muscular o su personalidad deportiva (técnico, defensivo o potencia). Este personaje podremos utilizarlo más tarde en partidos multijugador o en *Live*; de ahí que la personalización sea tan importante. Una vez en faena, nos encontramos con un mapa del mundo dividido en continentes. Nuestro jugador es poco más que una joven promesa y dispondrá de 14 estrellas justas que servirán para marcar las diferentes habilidades que el jugador conseguirá realizando entrenamientos. Como éstos valen dinero, será necesario jugar unos cuantos torneos y ganarlos o buscarnos un patrocinador como Adidas, Reebok o Wilson. Aquí nos encontramos con el pri- »



↑ Y aquí el Risk Shot en acción, perfectamente ejecutado.

↑ Hewitt tiene el revés más serio.

¿LLEGARÁS A SER EL MEJOR? Crea tu personaje y llévalo a lo más alto de la ATP.

COMIENZAS el juego como una joven promesa y deberás trabajar duro para abrirte camino hasta ser el mejor del mundo. Es más fácil decirlo que hacerlo ya que comenzarás casi sin habilidades decentes. Tendrás que trabajar en los modos de entrenamiento para mejorar cada saque antes de poderte batir a los mejores.

1

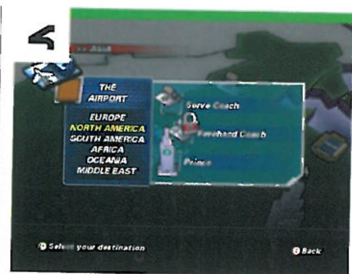

El primer paso que debes hacer será encontrar un patrocinador que te proporcione el equipamiento ideal para crecer como jugador.

2


Una vez que tengas el equipo, participa en algunos torneos para ganar algo de dinero y ayudarte a subir la escalera. Esto es solo el principio.

3


Pisa de vez en cuando la pista de entrenamiento y pule tu técnica antes de lanzarte a las competiciones más duras del *tour.*

4


Cuando creas que estés preparado, sube a un avión y prueba en otros países donde hayan mejores partidos y más ganancias.

INFORMACIÓN ADICIONAL

EN LA ZONA
Tomando algún que otro riesgo hará que se rellene la barra ITZ (In The Zone; En la Zona). Esto significa que a medida que juegues bien, jugarás mejor. Cuando finalice el punto podrás además mostrar tus emociones pulsando los botones Blanco o Negro. Alzarás los brazos al aire en señal de victoria o tirarás la raqueta al suelo después de un mal resto.

SIN LICENCIAS
Otro de esos pequeños detalles negativos de *Top Spin* es la ausencia total de licencias de los torneos de tenis más importantes del mundo. No hay Wimbledon ni Roland Garros ni muchos otros tan importantes. Sin embargo, las características de esos torneos sí que se han simulado. Así, el Gran Slam que hace las veces de Roland Garros será en tierra batida y se jugará en Francia. Lo mismo ocurre con Wimbledon o el Open de Australia.

La creación del personaje es tan profunda que ya quisieran para sí muchos RPG este editor



No hay público en esta pista de entrenamiento.

mer detallito negativo, lo barato de los entrenamientos y lo fáciles que son ganarlos. Sólo con ganar un par de torneos menores y cambiar de patrocinador unas cuantas veces conseguiremos el dinero suficiente como para entrenarnos al máximo. El resultado final será un jugador plenamente desarrollado que no habrá perdido un solo partido -porque no los ha jugado- y que sin embargo estará entre los diez últimos de la clasificación ATP. Ahora, con ganar un único torneo Pro, cosa bastante fácil, pasamos del número 95 a uno cercano al 20 directamente; de esta forma, nos quitan de un plumazo una diversión que tendría que haber ocupado horas y horas. Sí, *Top Spin* es un juego fácil en general. Ganar torneos es algo demasiado asequible y sólo las finales de los Grand Slam requieren de una verdadera pericia al mando.

El motivo de toda esa facilidad para entrenar rápidamente al tenista y conseguir que florezcan sus habilidades es porque *Top Spin* está orientado hacia las partidas *on line*; por eso, el modo «Carrera» se convierte en un simple entrenamiento *pre-Live*. En pocas horas po-



Los partidos de dobles femeninos son de lo más divertido.



Sidney es una de las localizaciones del juego.



Anna parece no estar de acuerdo con la decisión.



Kournikova, nuestra ganadora.



El tenis puede ser un deporte muy sucio.



A veces hay que hacer auténticas acrobacias para llegar a la pelota.



Hewitt tiene mucha labia...



...y parace que se va convencido.



Sampras ya se ha convertido en una leyenda del tenis.



El saque característico de Sampras.

INFORMACIÓN ADICIONAL

HOMBRES/MUJERES

Son 32 jugadores los que tiene *Top Spin*. No todos son jugadores reales pero sí que están algunos de los más importantes como Sampras, Kuerten y Hewitt por un lado y Hingis, Kournikova o Dementieva por el otro. Faltan muchos otros, sobre todo los españoles que hoy por hoy son los mejores en este deporte. Las calificaciones ATP dentro del juego no son las correspondientes a la actualidad, pero es un detalle sin importancia que se olvida rápidamente al comprobar cómo de bien se han representado a estos jugadores en el juego.

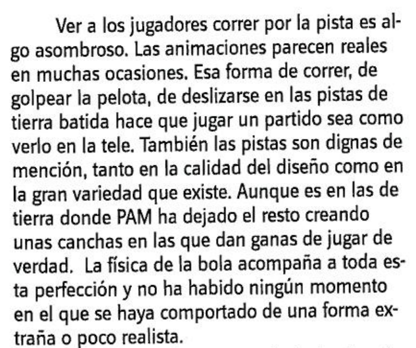
ENTRENAMIENTOS

Los entrenamientos en el modo «Carrera» se realizan a modo de mini-juegos. En la mayoría bastará con golpear la pelota de forma correcta y acertar las dianas situadas en el suelo de la cancha contraria. Da igual qué golpe practiquemos ni el nivel ya que todos los entrenamientos son iguales. No hay variedad en estos mini-juegos, lo que repercute en la diversión.

demos crear nuestro jugador y tenerlo listo para batirse en duelo con el mundo. Es por eso que es tan asequible y los entrenamientos tan fáciles y económicos.

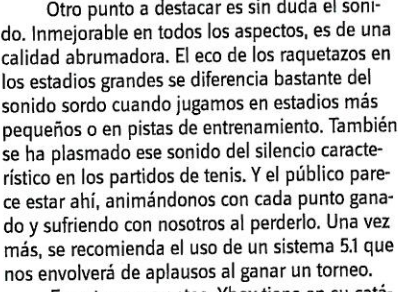
Muy diferente es cuando jugamos con amigos. La diversión del juego, que es ya de por sí alta, aumenta hasta límites estratosféricos y llega a crear una adicción que muy pocos juegos tienen. Jugar cuatro amigos en un partido de dobles es algo que nadie debería perderse o crear un torneo personalizado para saber quién es el mejor de los mejores. Además, si cada uno tiene su propio personaje, no es difícil imaginar las risas y los piques que estos modos de juego pueden llegar provocar. Y esto sólo es una pequeña prueba de lo que las competiciones *on line* llegarán a ser.

Centrándonos ya en aspectos más concretos de este título, podemos decir que el control es perfecto. Se utilizan todos los botones y los gatillos sirven para ejecutar dos tiros «mortales»: dejadas y súper raquetazos que lanzan la bola a una velocidad casi inalcanzable. El uso de los gatillos es lo mejor que hemos visto en un juego de deportes. Esos *súper tiros*, por llamarlos de algún modo, requieren de una ligera pero justa pulsación en los gatillos. Si nos pasamos o nos quedamos cortos en esa pulsación, la bola se irá directamente a las gradas o golpeará la red, simulando la pericia que en la vida real requieren estos lanzamientos. La sencillez del resto de controles unido a la dificultad del uso en los gatillos hace que jugar a *Top Spin* sea fácil para los principiantes y, al mismo tiempo, muy profundo para los más avanzados.

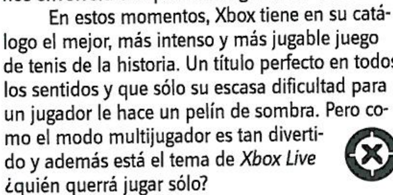


Ver a los jugadores correr por la pista es algo asombroso. Las animaciones parecen reales en muchas ocasiones. Esa forma de correr, de golpear la pelota, de deslizarse en las pistas de tierra batida hace que jugar un partido sea como verlo en la tele. También las pistas son dignas de mención, tanto en la calidad del diseño como en la gran variedad que existe. Aunque es en las de tierra donde PAM ha dejado el resto creando unas canchas en las que dan ganas de jugar de verdad. La física de la bola acompaña a toda esta perfección y no ha habido ningún momento en el que se haya comportado de una forma extraña o poco realista.

Otro punto a destacar es sin duda el sonido. Inmejorable en todos los aspectos, es de una calidad abrumadora. El eco de los raquetazos en los estadios grandes se diferencia bastante del sonido sordo cuando jugamos en estadios más pequeños o en pistas de entrenamiento. También se ha plasmado ese sonido del silencio característico en los partidos de tenis. Y el público parece estar ahí, animándonos con cada punto ganado y sufriendo con nosotros al perderlo. Una vez más, se recomienda el uso de un sistema 5.1 que nos envolverá de aplausos al ganar un torneo.



En estos momentos, Xbox tiene en su catálogo el mejor, más intenso y más jugable juego de tenis de la historia. Un título perfecto en todos los sentidos y que sólo su escasa dificultad para un jugador le hace un pelín de sombra. Pero como el modo multijugador es tan divertido y además está el tema de *Xbox Live* ¿quién querrá jugar sólo?





XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Gráficos, sonido, animaciones, física, suavidad. Todo tan perfecto que asusta.

ESTILO
Muchos jugadores masculinos y femeninos. Muchas pistas y un aire que sólo lo tienen los grandes.

ADICCIÓN
El control es el motivo principal de su gran adicción, pero no el único. El vicio en multijugador será lo que más tiempo te mantenga pegado.

LONGEVIDAD
El modo «Carrera» es largo pero no en exceso. Hay torneos personalizables y *Xbox Live*.

LO MEJOR
- CONTROL
- CONEXIÓN LIVE
- GRÁFICOS
- PERSONALIZACIÓN DEL JUGADOR
- EN FIN... TODO

LO PEOR
- DIFICULTAD DEMASIADO ASEQUIBLE

RESUMEN
Sólo por *Xbox Live* ya vale la pena. Además, tiene otras muchas virtudes que lo hacen el mejor juego de tenis de la historia.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

9,0//10



Trampas clásicas para un juego clásico, que todos hemos jugados millones de veces.



La Entrada es un poco lúgubre.



Un sanador es muy útil en el equipo.



Las misiones son parte de nuestras búsquedas.



¿Donde está el dragón?

La fantasía hecha realidad

DUNGEONS AND DRAGONS: HEROES

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **ATARI**
- EDITOR: **ATARI**
- LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2003**
- JUGADORES: **1-4**
- WEB: **WWW.DANDHEROES.COM**

LA SAGA *Dungeons & Dragons* es algo realmente serio. Los jugadores de todo el mundo exigen una fidelidad total a todos los productos que portan este sello y que cumplen con su estándar. Dentro de los juegos para nuestra Xbox, es una suerte contar con un título enfocado para los amantes del género. Aunque los puristas lo encontrarán un poco ligero, es un juego con una base sólida que a todos nos hará pasar buenos ratos sin lugar a dudas. Además, técnicamente resaltan sus excelentes gráficos y su depurada estética, que consigue introducirnos completamente en la atmósfera de juego ideal.

Otra de las cosas que resalta a primera vista son las dificultades añadidas del juego. A lo largo de la aventura, nuestro protagonista deberá de superar un buen número de pruebas de habilidad traducidas en encontrar pistas, activar búsquedas o ayudar a desconocidos. Todo ello en un estilo puramente «Dungeon Master» que consigue distraernos del principal hilo argumental de la historia al tener que ir resolviendo estas pruebas añadidas. Naturalmente, el juego se torna más y más interesante cuando conseguimos elevar nuestras habilidades ya que el jugador dispone de una serie de elementos cada vez más interesantes y variados para poder elegir sus estrategias de combate y hechizos.

Es un gran juego, adictivo, trepidante y con muchas, muchas sorpresas. Un buen grafismo tanto de los escenarios como de los personajes es la nota más pintoresca; también es muy bueno el apartado sonoro, donde los efectos y la banda sonora recrean una atmósfera de juego bastante épica y poco común. En cuanto a la facilidad de manejo, es muy sencillo comenzar a moverse por el entorno e interactuar con los personajes y las pruebas a las que nos someten. Éstas son muy duras, al estilo de toda la vida de *D&D*, y requieren de una paciencia mortal, pero eso es algo que la mayoría de los aficionados al género poseen de sobra. Las confrontaciones son toda una delicia visual ya que el espectáculo de luces y relámpagos del que hace gala el juego nos ofrece una batalla en toda ley donde la magia juega un papel muy importante.

Así que podemos asegurar que, si os gustan los RPG de toda la vida en los que los desafíos son constantes, éste es un juego que no sólo no os defraudará, sino que estaréis muy satisfechos de vuestra inversión.



Los escenarios son tétricos.



DIFERENCIAS
D&D Héroes **funciona con el D20 de la tercera edición de esta legendaria saga. No obstante, en esta versión tanto la fórmula como las tácticas de combate son distintas.**

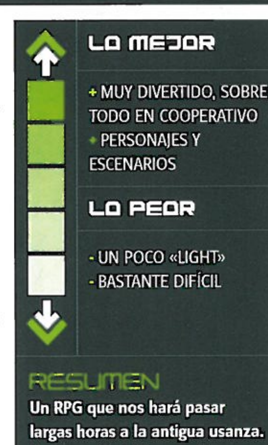


POTENCIAL
Muy sólido. Absorbente, un RPG sencillo, pero que requiere de pericia y reflejos. Muchas posibilidades.

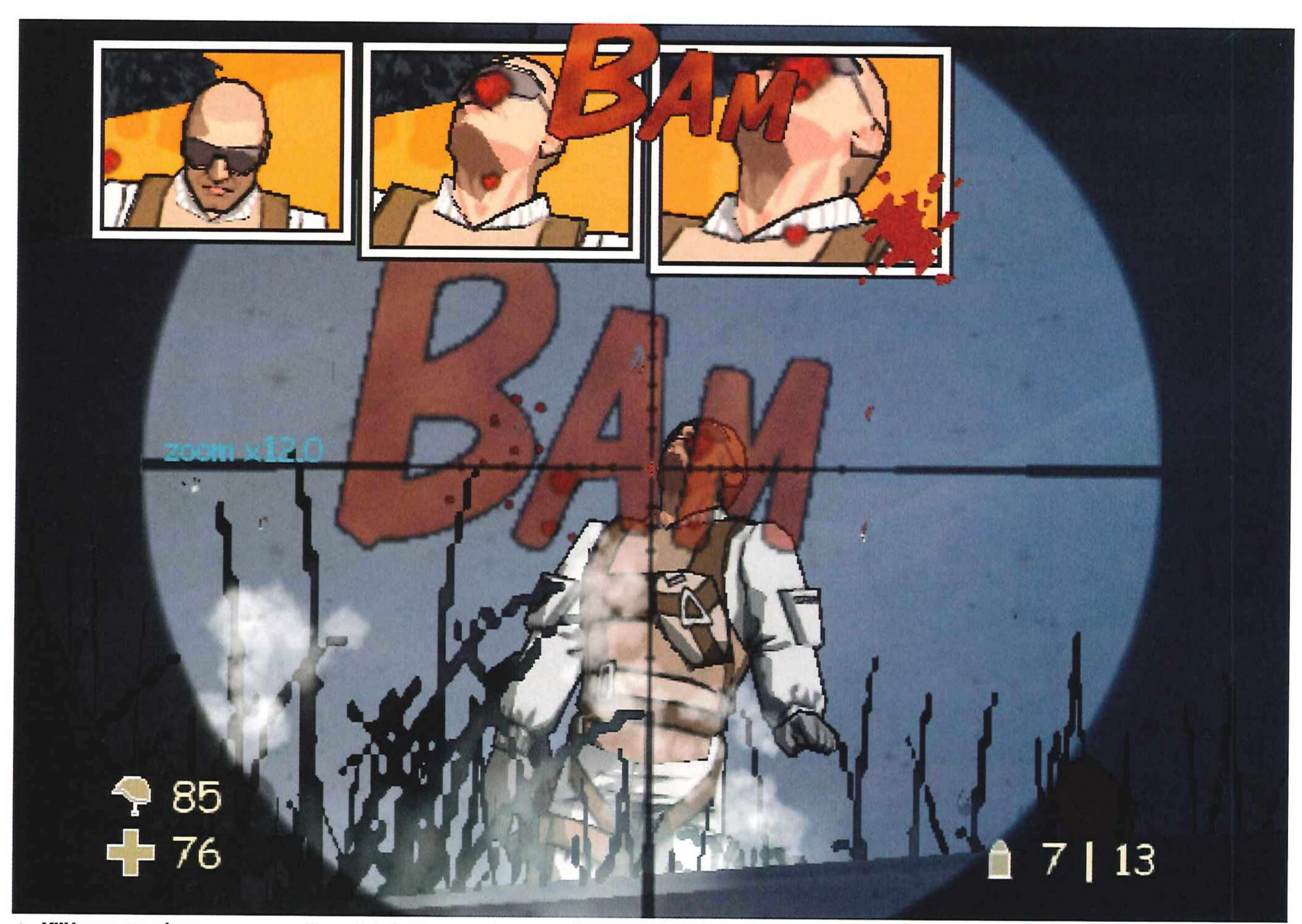
ESTILO
Escenarios inmensos y de lujo, con una banda sonora de impresión. Buenos efectos de sonido.

ADICCIÓN
Cantidad y variedad de tácticas y estilos de personajes y combate. Un entorno bastante interactivo.

LONGEVIDAD
La inmensidad de posibilidades, variedad de personajes y enemigos hacen de él un programa interesante.



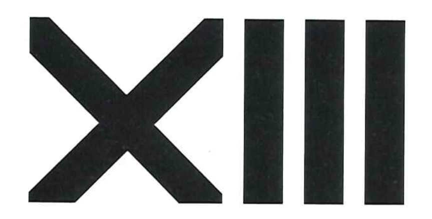




XIII incorpora algunos usos narrativos del cómic, como la secuencia que muestra los impactos certeros en la cabeza.

Conspiraciones de tebeo en un videojuego con *cel-shading*

XIII



INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **UBI SOFT FRANCE**
DISTRIBUIDOR: **UBI SOFT**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2003**
JUGADORES: **1-4; 2-8 XBOX LIVE**
WEB: **WWW.WHOISXIII.COM**







UN ADELANTO

Basado en una colección de autores franceses, *XIII* es un *shooter* que incorpora la estética del cómic al videojuego.



La estética del *cel-shading* no basta para esconder unos escenarios poco imaginativos.

QUIÉN ES *XIII*? La pregunta que sobrevuela toda la trama del nuevo título de los estudios Ubi Soft France tiene una respuesta más inmediata que la que desvela el propio videojuego. Se trata del protagonista de una colección de novelas gráficas que comenzó en 1984 y todavía hoy se sigue publicando con una cadencia bianual. Sus autores, los belgas Van Hamme y Vance. Una vez más, el cómic vuelve a ser la base de un videojuego, pero esta vez con todas las consecuencias que ello conlleva.

Ubi Soft ha elegido una aproximación nueva y original para el caso. Recurre a la técnica del *cel-shading* para ofrecer una estética en consonancia con el medio original. Y ha ido más lejos incorporando una serie de usos narrativos típicos en aquel y novedosos en el del videojuego. El resultado es un *shooter* atractivo, con personalidad e incluso rompedor en algunos aspectos, pero que se ve afectado por un »



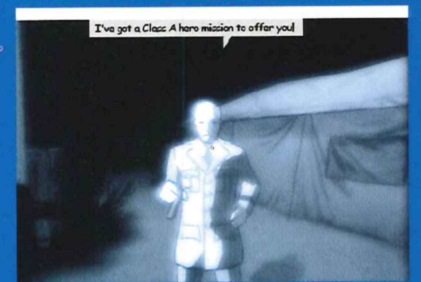
INFORMACIÓN ADICIONAL

» INSTINTO ASESINO
Aunque él mismo no lo recuerde, XIII cuenta con las habilidades de un asesino profesional y algunas más: desde el innecesario sexto sentido que justifica el *ver* los pasos del enemigo hasta otras más habituales en la profesión como la habilidad de apuntar con el rifle de francotirador o abrir cerraduras. Estas habilidades van mejorando conforme avanza el juego, adquiriendo más precisión y rapidez, según el caso.

» MULTIJUGADOR
A los clásicos «Deatmatch», «Team Deatmatch» y «Capturar la Bandera», hay que añadir el modo «Sabotage», que consiste en tres puntos estratégicos que un equipo debe defender mientras el otro los intenta destruir. Pero lo más significativo es la posibilidad de incluir *bots* provistos de una IA decente. Todos ellos están disponibles a pantalla partida o en *Xbox Live*.

NO ME OLVIDES

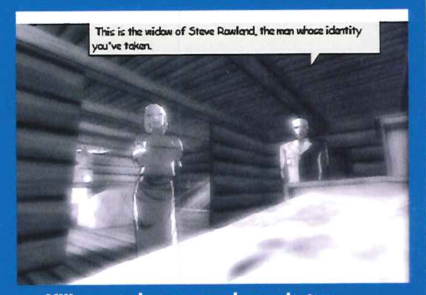
LOS RECUERDOS de XIII se disparan al reconocer lugares y objetos. Las secuencias de *flashback* son interactivas y el jugador continúa controlando al personaje.



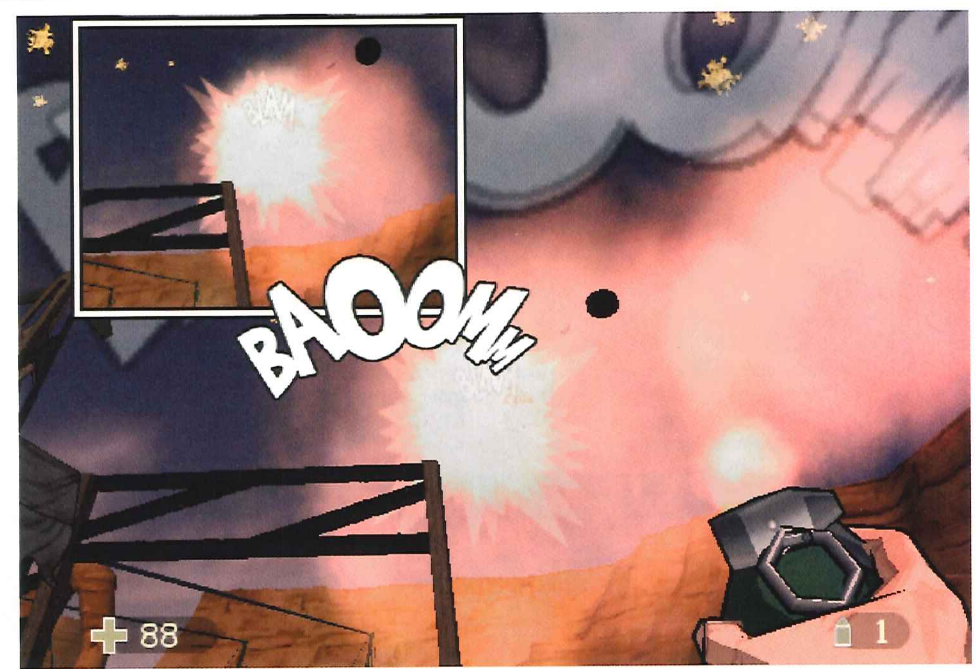
Parece que el General Carrington es el único que se molesta en explicarle a XIII de que va todo esto.



XIII pronto descubre que su nombre no se debe a la mala suerte. Hay una conspiración en la que veinte individuos tienen un papel fundamental. Y él es uno de ellos.



XIII recuerda su convalecencia tras someterse a la cirugía plástica.



Es posible derribar un helicóptero enemigo con una granada.



Las conversaciones que espía el protagonista se visualizan de esta manera.

extremado conservadurismo y falta de imaginación en otros. En otras palabras, a *XIII* le sobra estilo pero le falta contenido.

XIII cuenta, a lo largo de más de una treintena de niveles, la historia de un individuo que despierta un buen día en una playa. Amnésico y con las únicas pistas del número XIII tatuado en el pecho y la llave de una caja fuerte en el banco, el protagonista no dispone de mucho tiempo para hacerse preguntas. La proliferación de asesinos en busca de su pellejo le obliga a ponerse en marcha y adentrarse en los misterios de una conspiración que asesinó al presidente de los Estados Unidos y de la que él formaba parte.

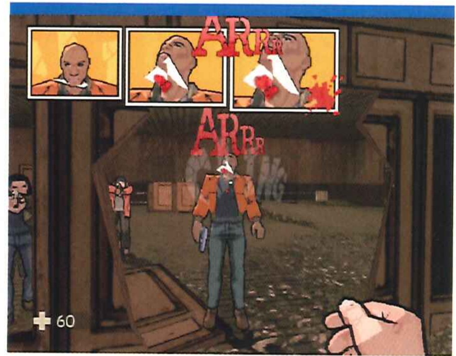
XIII arranca causando una gran impresión que tiene mucho que ver con el descubrir todas sus cartas demasiado pronto. La técnica *cel-shading* para el sombreado de las texturas se emplea por primera vez en un *shooter* en primera persona y el efecto resulta tan original como fresco, algo que las capturas estáticas no dejan apreciar por completo. El sonido de impactos, gritos y disparos se representa visualmente por medio de onomatopeyas. La tradicional forma de los subtítulos ha sido sustituida por los clásicos globos con diálogos sobre los personajes. Algunas situaciones que ocurren en las cercanías del protagonista se muestran mediante una secuencia de viñetas superpuestas a la imagen principal, sin interrumpir el desarrollo del juego. Los pasos de otros personajes también se representan visualmente mediante onomatopeyas que indican su proximidad según el tamaño y la posición. Algo que en el juego se justifica de forma peregrina con un «sexto sentido» y que constituye una forma diferente de enfocar el sigilo en los juegos de acción. Se trata de una serie de ideas novedosas y convierten a *XIII* en lo más cercano que se ha visto a un cómic interactivo.

A *XIII* le sobra estilo pero le falta contenido

Los desarrolladores ofrecen también una intrincada trama sobre conspiraciones y magnicidios presentada con estilo a través de las secuencias de corte -en una línea muy *setentera*- y *flashbacks* -véase recuadro *no me olvides*-. Y todo ello acompañado de una excelente banda sonora. Cómo versión interactiva de un cómic, *XIII* alcanza cotas muy altas. Pero en los elementos más propios del videojuego, los resultados son bastante más discretos.

Los principales problemas de *XIII* aparecen en torno a aspectos como la linealidad del desarrollo, la escasa imaginación en el diseño de niveles y escenarios, así como la limitada jugabilidad. En otras palabras, si a *XIII* se le quita todo el barniz del *cel-shading* y los recursos del cómic que emplea, el resultado en un *shooter* demasiado corriente como para resultar sobresaliente. La variedad de las misiones es mínima y gira generalmente en torno a escapar de un lugar perseguido por los villanos de la historia o entrar en uno tratando de evitar a los mismos enemigos. A veces en solitario y otras en una compañía que nunca es de demasiada ayuda. No faltan elementos tan antiguos y explotados como el clásico «encuentra la llave que abre la puerta A para encontrar la otra llave que permite abrir la puerta B». Tanto que en ocasiones el pobre XIII se ve obligado a pasear llevando hasta cuatro llaves encima, cual cerrajero profesional. Hay innumerables pasillos estrechos, pasadizos angostos y reducidos conductos de ventilación estrechos que recorrer. La libertad de acción no mejora mucho en los escenarios exteriores, en los que rara vez es po-

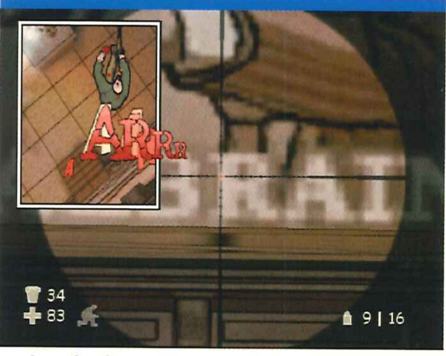
GORE EN DETALLE >> Cada impacto se muestra a través de una secuencia de viñetas.



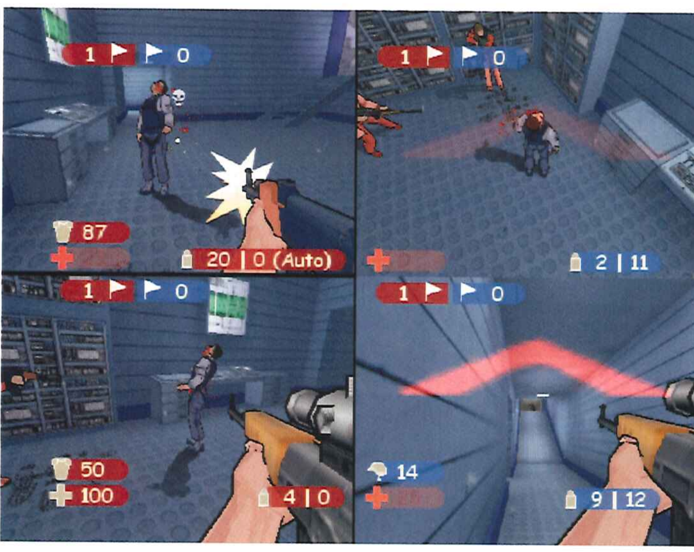
↑ En situaciones desesperadas, un trozo de cristal roto permite salir del apuro de forma silenciosa. Desgraciadamente, no vale cualquier pedazo, sólo los ubicados en el juego a tal propósito.



↑ Los cuchillos son otro medio para asesinar a alguien que nos esté molestando de forma silenciosa. Hay que afinar la puntería porque causan poco efecto en el resto del cuerpo.



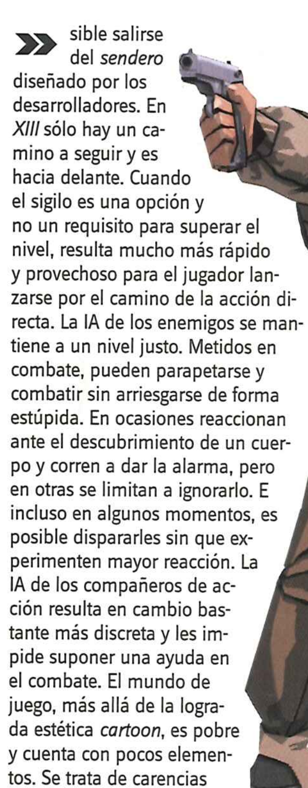
↑ Cuando el enemigo cae desde una altura, el juego lo detalla con onomatopeya incluida. Ver como caen nuestros enemigos, produce una sensación agradable.



↑ En «Capturar la Bandera» hay de hasta seis *bots* controlados por la IA.



↑ En momentos muy puntuales, el protagonista puede protegerse con rehenes.



>> sible salirse del *sendero* diseñado por los desarrolladores. En *XIII* sólo hay un camino a seguir y es hacia delante. Cuando el sigilo es una opción y no un requisito para superar el nivel, resulta mucho más rápido y provechoso para el jugador lanzarse por el camino de la acción directa. La IA de los enemigos se mantiene a un nivel justo. Metidos en combate, pueden parapetarse y combatir sin arriesgarse de forma estúpida. En ocasiones reaccionan ante el descubrimiento de un cuerpo y corren a dar la alarma, pero en otras se limitan a ignorarlo. E incluso en algunos momentos, es posible dispararles sin que experimenten mayor reacción. La IA de los compañeros de acción resulta en cambio bastante más discreta y les impide suponer una ayuda en el combate. El mundo de juego, más allá de la lograda estética *cartoon*, es pobre y cuenta con pocos elementos. Se trata de carencias que se intentan disimular con un ritmo frenético. Pero

↑ *XIII* no escatima en sangre.

el problemático sistema de guardado automático de partidas en *chekpoints* obliga a repetir una y otra vez escenarios ya superados, lo que añade frustración a la experiencia de juego y exige paciencia al usuario.

XIII termina por ser un juego insatisfactorio, en parte por las altas expectativas que despierta al principio. Ofrece cosas que pocos títulos consiguen, como un estilo original y propio. Y desde luego, cuenta con el mérito de haber dado con una excelente forma de adaptar un cómic a un videojuego. Pero falla en los rudimentos de la jugabilidad y el diseño. Un juego, sobre todo, para los amantes del cómic.



POTENCIAL
La estética del *cel-shading* es un acierto que disimula un nivel de detalle inferior al de otros juegos.

ESTILO
Es lo que no le falta a este juego. Genuinamente rompedo.

ADICCIÓN
Se vuelve repetitivo conforme progresa. Los modos multijugador hacen olvidar los defectos de la campaña individual.

LONGEVIDAD
Más de una treintena de niveles y el problemático sistema de guardado garantizan muchas horas de juego. Y *Xbox Live*, claro.

LO MEJOR
- COMIC INTERACTIVO
- MULTITUD DE MODOS DE JUEGO
- DOBLAJE
- BANDA SONORA
- ESTILO

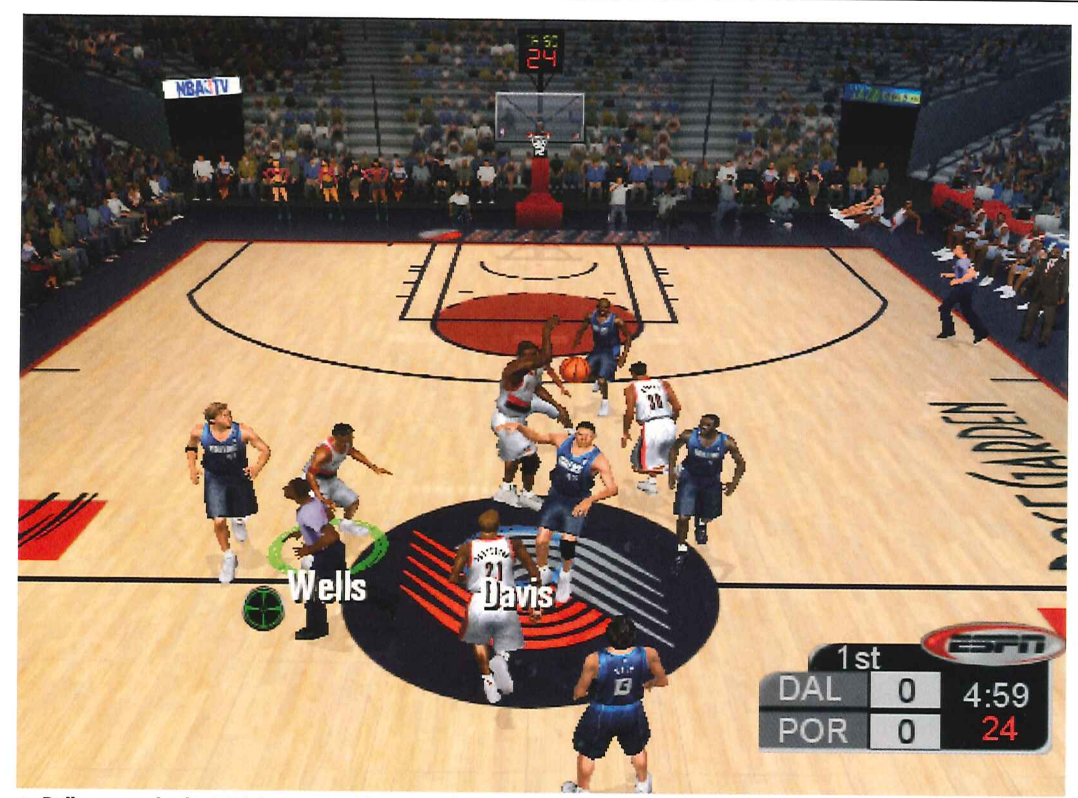
LO PEOR
- DISEÑO DE NIVELES Y MISIONES
- EXCESIVAMENTE LARGO Y REPETITIVO

RESUMEN
Una de cal y otra de arena. Irresistible para los amantes del cómic, previsible para los seguidores del género.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA




Enseña a tus amigos lo que es arte de verdad en las calles de Florencia.
50M
+10
+30
POWERSLIDE
+50
POWERSLIDE
PROJECT GOTHAM
BIZARRE CREATIONS
Microsoft game studios
Impresiónales a todos. Project Gotham Racing®2 es lo último en carreras. Reta a quien quieras, dónde quieras en Xbox Live™ y enséñales quién eres tú. En PGR™2 demostrarás tu estilo y conducirás a toda velocidad, por igual. Y con los coches que hay para elegir, no tienes excusa. Incluye el Ferrari Enzo y más de 100 coches entre los más deseados del mundo con los que jugártela, ganar puntos Kudos y subir puestos en la clasificación. Acelera a todo gas por las calles de más de cien circuitos distintos en 10 ciudades internacionales muy reales, entre otras Sidney, Chicago, Barcelona y Moscú. Con PGR™2, ganar nunca ha estado tan bien visto.
XBOX LIVE
PGR PROJECT GOTHAM RACING 2
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/pgr2
Ferrari Official Licensed Product
SALEEN
Ferrari, Enzo Ferrari, todos los logos asociados, y los diseños distintivos de Enzo Ferrari son marcas registradas de Ferrari S.p.A. Saleen bajo licencia de Microsoft Corporation. Con licencia de Dr.Ing.h.c.F. Porsche AG bajo ciertas patentes. Porsche. El escudo Porsche, 911, Carrera, RS, Boxster y Cayenne son marcas registradas de Dr Ing.h.c.F. Porsche. AG. 2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, el logo Microsoft Games Studio, Xbox, Xbox Live y los logos Xbox son marcas registradas o bien marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. Los nombres de productos y compañías reales aquí mencionados pueden ser marcas registradas de sus respectivos dueños.



Dallas gana el salto inicial en un partido que será, sin duda, de lo más reñido.



Crea tu propio jugador virtual.


Empieza desde en el modo «24/7».



¡Y Murphy adelanta a su equipo!

El único y verdadero competidor de NBA Live 2004

ESPN NBA BASKETBALL

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **VISUAL CONCEPTS**
- EDITOR: **SEGA**
- DISTRIBUIDOR: **ACCLAIM**
- LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2003**
- JUGADORES: **1-4**
- WEB: **WWW.ESPNVIDEOGAMES.COM**





Disfruta de las jugadas más espectaculares en este clásico de los títulos arcade deportivos.

TRAS MUCHO tiempo llamándose *NBA 2k*, la saga de basket más conocida después de *NBA Live* (Electronic Arts) ha pasado a denominarse *ESPN NBA Basketball*. Como suele ocurrir en los casos en los que las cosas funcionan bien, es mejor no tocar nada y seguir adelante ya que puede que este cambio de nombre despiste a más de uno a la hora de adquirir el juego.

El hecho del cambio ha permitido a Visual Concepts meterse de lleno en el desarrollo y diseño de un título innovador que, si bien con el espíritu de los conocidos *2k*, ahonda más en aspectos como los gráficos -algo dejados de la mano de Dios en los últimos años- o la jugabilidad.

Como suele ocurrir en todos los títulos de la saga *NBA 2k*, Sega proporciona un amplio abanico de posibilidades de diversión. En la pantalla principal encuentras varios modos de juego, que van desde el típico partido rápido, hasta los modos normales de juego como «Torneo», «Temporada» -disponible en modo «Franquicia» o «Campeonato»-, «Playoffs», el innovador «24/7», del que se habla más adelante, y, por último, «Street», en el que puedes elegir jugar un *One on One*, jugar a media pista o pista completa contra uno, dos, tres, cuatro o cinco rivales. Incluso, se ha incluido un modo llamado «21» bastante curioso: un partido de todos contra todos en el que participan tres o cuatro jugadores. El objetivo es llegar a 21 puntos mientras compites contra el resto.

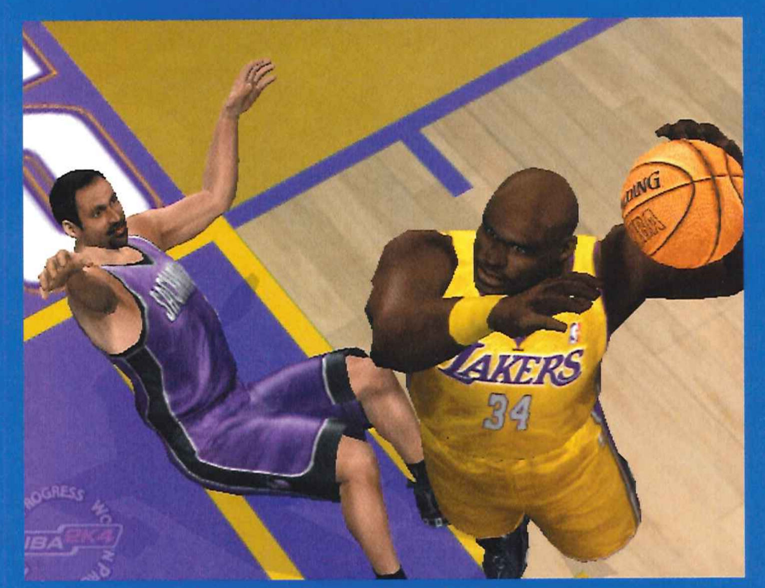
Una de las mayores novedades es el citado «24/7», un modo de juego en el que debes crear un jugador y entrenarlo en el gimnasio para competir después en las calles por un mayor prestigio y premios. Este modo es, posiblemente, una de las revoluciones del basket virtual actual. Debes completar todas las tareas que se te encomiendan en los entrenamientos, lo que te permitirá avanzar de nivel. Los partidos cuentan con muchas variantes distintas: 1 contra 1, 2 contra 2, sólo con tiros de 3, jugar con una bomba que a los 9 segundos de posesión explota, etc. Según vas ganando partidos a las estrellas de la NBA, te van dando sus teléfonos para poder jugar contigo si necesitas pareja. Además, en cada partido ganado te darán puntos de prestigio y nuevos objetos con los que personalizar tu jugador o balones que usar en los partidos.



Los Lakers son el mejor equipo, de largo.

Finalmente, Sega también ha ocultado muchos extras que se irán desbloqueando según juegues. Algunos serán tan fáciles de »






Los gigantes de la pista en el Madison Square Garden.


La canasta te llama. Sí, es ella. Quieres machacarla...

INFORMACIÓN ADICIONAL

XBOX LIVE
Las posibilidades que ofrece el sistema *on line* llegan, en esta ocasión, a elevados límites de jugabilidad. Prepárate para vivir en directo el partido de tu vida.

EMPIEZA DESDE CERO
Uno de los elementos más interesantes de este *ESPN NBA* es que puedes comenzar desde abajo -tomando el garaje de tu casa como cancha- hasta llevar a tu equipo a la élite de la NBA. El modo «24/7» es, verdaderamente, un gran acierto.

EXTRAS A TUTIPLÉN
Una de las mejores bazas con las que cuenta *ESPN NBA Basketball* es la cantidad de extras con los que cuenta, entre los que destacan personalizaciones de jugadores, nuevos balones, jugadas, etc. Un sinfín de posibilidades.

conseguir como jugar cinco partidos en modo «Street». Otros serán tan complicados como conseguir quince triples dobles seguidos en una temporada. Hay muchos extras ocultos y desbloquearlos te llevará un buen periodo de tiempo, que siempre es de agradecer para aumentar la vida del título.

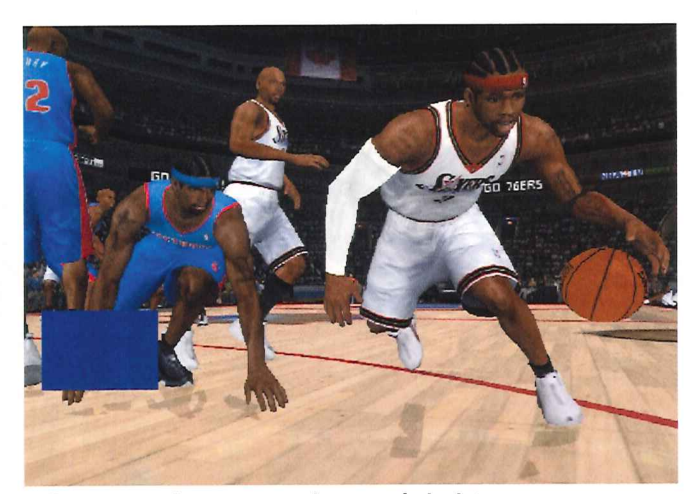
A pesar de la gran variedad de modos de juego, *ESPN* cuenta con un importante hándicap, que no es otro que el mismo que ha acompañado a la licencia desde su creación: la dificultad del sistema. A pesar de que los chicos del equipo de desarrollo han simplificado mucho temas como los controles y movimientos semi-combo, hay que decir que *ESPN NBA* comparte con *NBA 2k3*, por ejemplo, la misma dificultad a la hora de controlar los jugadores.

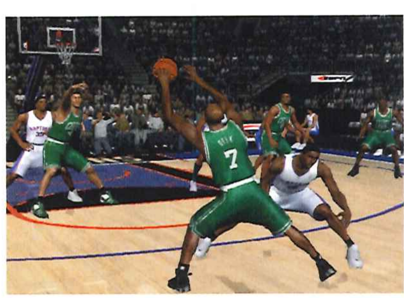
Los movimientos, pases y jugadas en carrera se llevan a cabo una vez que te has hecho con los mandos, de forma rápida y con una respuesta de los jugadores espectacular (si al comienzo sientes que todo va un poco lento, no te preocupes, no es el juego, eres tú).

En cuanto al apartado técnico, lo de siempre. Si bien se ha hecho un verdadero esfuerzo por dotar a *ESPN NBA* de unos mejores gráficos -algo que se ha conseguido-, hay que dejar claro que no llega a la calidad que muestra año tras año *NBA Live*. El sonido sí que se ha logrado recrear de forma espectacular, con comentaristas de lo más exaltado y las típicas sirenas y efectos «Made in NBA».

ESPN NBA se presenta, un año más, como una alternativa seria a *NBA Live*. La calidad de ambos juegos ha subido mucho en los últimos años y ya resulta difícil decir quien es el campeón y quien el aspirante, pero la inclusión del modo «24/7» y el mayor grado de simulación de *ESPN NBA* puede hacer que este año sea el ganador moral en su lucha particular. Las espadas están en el aire, habrá que ver quién se lleva finalmente el gato al agua.

En definitiva, *NBA 2k* ha cambiado en muchas cosas -a mejor, por supuesto-, e incluso supera a la licencia de EA en áreas como la cantidad de extras y modos bonus con los que cuenta el título, aunque estamos convencidos de que la gente de Visual Concepts podían haber hecho algo mucho mejor. Un gran juego de basket cuyo único *hándicap* es el sistema de control.


Jugar en casa tiene como premio una explosiva intro.


Juega en equipo y no seas un «chupón».


Las repeticiones ofrecen opciones por filtros.

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
ESPN NBA consigue recrear de forma increíble todo tipo de movimientos y jugadas

ESTILO
La «clase» es algo inherente a los juegos de Sega. Excelentes comentarios y repeticiones.

ADICCIÓN
Como siempre, elevada si amas el basket. Si no... ¿qué haces leyendo este análisis?

LONGEVIDAD
La opción de *Xbox Live* abre un elevadísimo abanico de posibilidades para ampliar la vida del juego, ya de por sí muy larga.



LO MEJOR
+ UN SINFÍN DE JUGADAS Y MOVIMIENTOS
+ OPCIÓN MULTIJUGADOR
+ CALIDAD DE LOS MODOS BONUS

LO PEOR
- GRÁFICOS POCO DESARROLLADOS
- DIFÍCIL
- ALGO LENTO AL PRINCIPIO

RESUMEN
A la espera de *NBA Inside Drive 2004*, Sega es la única firma que hace sombra a EA en esto del basket.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



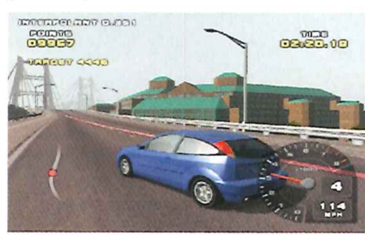


Encontramos todos los monstruos americanos, pero ¿dónde está nuestro clásico Ford Fiesta?



Una de las dos vistas disponibles mientras corremos.

Mantente sobre la línea verde para pasar la prueba.



Quizá conducir un Ford Focus real sea diferente... A nosotros nos gusta.



Las camionetas están entre los vehículos más lentos.

Coches clásicos sobre hielo

FORD RACING 2

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **RAZORWORKS STUDIOS**
EDITOR: **EMPIRE INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2003**
JUGADORES: **1-2**
WEB: **WWW.FORDRACING2.COM**

A PRIORI, nos encontramos ante un variado título de conducción en el que la habilidad prima tanto como la velocidad. Sin embargo, y por alguna extraña razón, *Ford Racing 2* no acaba de enganchar. Sí, el juego nos propone una variada selección de pruebas, circuitos y coches que desbloquear, pero nada que no hayamos visto ya antes. Cierto es que la cantidad de elementos «desbloqueables» es mucha, pero también que, a excepción de los modelos de vehículos, la mayoría consisten en variaciones sobre el mismo tema o en recorridos alternativos en los mismos circuitos.

A pesar de todo, los escenarios son lo suficientemente variados como para dar una buena sensación general: está la pista forestal, el circuito portuario, la carretera comarcal, el camino desértico, varios recorridos urbanos e incluso un recorrido ovalado de fórmula *Indy*. Los gráficos, en general, cumplen bastante bien con su cometido y hasta encontraremos elementos móviles como helicópteros, trenes o aviones.

En cuanto a las pruebas, hay cantidad y, en apariencia, variedad, aunque podamos clasificarlas en dos grandes grupos: llega antes que el resto de tus competidores («Carrera») o llega antes de que el tiempo se agote («Contrarreloj»). Las pruebas correspondientes al primer grupo varían por lo que respecta al número de competidores y/o de vueltas, pero vienen a ser lo mismo: si no llegas el primero, pierdes. En las del segundo grupo se incluyen varios desafíos, como conducir entre postas (restan un segundo a tu tiempo), recoger relojes de arena flotantes (más de lo mismo) y seguir una línea imaginaria (se suma a tu tiempo todo el que pases fuera de dicha línea).

Si vas superando todas las pruebas en los tres niveles de dificultad existentes, irás desbloqueando nuevos retos y vehículos. Estos últimos son, en definitiva, el principal atractivo del juego y, aunque se reducen a una sola marca (ya sabes cual), incluyen modelos clásicos y modernos cuyas carrocerías han sido bellamente recreadas (no así su interior, inexistente salvo por los indicadores de velocidad, marchas y revoluciones).

Sin embargo, donde acaba por fallar el juego es en la física y manejo de los vehículos. Los diferentes coches tienen diferentes estadísticas, pero su traducción real se limita prácticamente a la dureza de su dirección y a su velocidad. Así, una camioneta apenas girará en las curvas mientras que un sedán se comportará como una maldita culebra. Y es que los vehículos más que derrapar culean, por lo que corregir la dirección a base de volantazos cambia inmediatamente la orientación del morro. Es extraño ver a un coche *deslizarse* de esa forma sobre la calzada; uno espera encontrar ese modelo de conducción en un juego tipo *Wipe Out*, no en algo que, por momentos, recuerda a *The Need For Speed* pero que nunca llega a ser ni tan trepidante, ni tan adictivo, ni por supuesto tan realista como debiera.

INFORMACIÓN ADICIONAL

COCHES CLÁSICOS
Ford ha fabricado algunos vehículos interesantes: Ford GT, el nuevo F-105, un SVT Lightning, otro SVT Mustang Cobra, Thunderbirds, Mustangs, Focus Rally y un Coupe del 49. ¿Pero dónde está el Ford Sierra?



POTENCIAL
Los aficionados a los vehículos clásicos disfrutarán contemplando sus bellas recreaciones.

ESTILO
Para despuntar en el género hace falta algo más que esto.

ADICCIÓN
Cuando se han desvelado todos los coches disponibles, el juego pierde gran parte del aliciente.

LONGEVIDAD
Depende de lo rápido que te adaptes al extraño modelo de conducción, bastante o muy poca.

LO MEJOR
+ VARIEDAD DE CIRCUITOS
+ RECREACIÓN DE LOS VEHÍCULOS
+ ABUNDANCIA DE DESAFÍOS

LO PEOR
- MODELO DE CONDUCCIÓN
- PRUEBAS REPETITIVAS

RESUMEN
La física de los vehículos arruina un conjunto que debió alcanzar el notable pero se queda en un algo para pasar el rato.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



... hay también miles de logos, SMS con imàgenes y Melodías para escoger.

DACLOGO.com

¡Y ahora puedes dibujar tu nombre o tu propio logo!!!

DACLOGO WAP



¿Se han vuelto locos en DACLOGO?

¡Logos, melodías, imágenes de sexo, juegos y muchos más!!! Si, lo has leido bien; todo vía DAC&WAP!!!

Sí, lo has leido bien: haces una conexión al portal DAC & WAP y puedes descargar lo que deseas. **¡Sin Ningun límite, rápido y barato!** *¡Pagas solamente el coste de la conexión al portal WAP!* Lo que tienes que hacer es enviar la palabra: **WAP** al **7676** y recibirás la configuración WAP que necesitarás. **Guarda la configuración y ya estas listo para entrar en el Mundo-WAP de DAC** € 1,06 inc. IVA / pm.

WAP ADECUADO PARA MÓVILES: SIEMENS, SONY-ERICSSON, MOTOROLA, SAMSUNG, ALCATEL, PANASONIC, SAGEM, NOKIA



• LOS MENSAJES SON COMPLETAMENTE GRATIS!!!

MENSAJES: WAP al 7676

¡NUEVO! IMÁGENES WAP PARA TODOS LOS MÓVILES COMPATIBLES CON ESTE SERVICIO!

Teléfono de pedidos: 806- 444 331*

¡La forma más fácil de hacer pedidos al 7676!!

¡ Envía un SMS con las letras P2 y el CÓDIGO DEL PRODUCTO al 7676** y sigue las instrucciones!!!

E.j. SMS: P2 256364 al 7676

TODOS LOS VIERNES NUEVOS PRODUCTOS EN WAP

LA LÍNEA DEL BROMISTA

La mejor manera de tomale el pelo a alguien. Aproveche este original y divertidisimo servicio. Llamamos a su amigo (o enemigo) y le gastamos una broma. Además, usted podrá escuchar, en vivo, la llamada, y disfrutar con la reacción de su inocente victima. ¡Verás que es para morirse de risa Estos son los temas de nuestras llamadas de broma!

- NUEVO - Mirando Webs porno en el trabajo
- NUEVO - Tu pareja tiene una enfermedad genital
- NUEVO - ¡Una autopista nueva por tu casa!
- NUEVO - Tu teléfono será desconectado
- NUEVO - La clínica quiere más semen
- NUEVO - Tus vecinos abren un club privado
- NUEVO - ¡Hay 45 pizzas en camino!
- La línea telefónica pinchada
- El coche robado
- El tartamudo
- La multa de "Basta ya"
- La intimidación sexual
- El premio de lotería
- Un ladrón en la casa
- El fraude fiscal
- Llamada de la cita ciega
- El anuncio clasificado
- Los libros prestados de la biblioteca
- La videoteca
- El vecino enfadado
- El nuevo alcantarillado
- Eres muy guapo
- El limpiador de ventanas
- Ya basta de fastidiar
- Exámenes robados

¡Escuchalo en directo y empieza a reir! **806 - 444 225***

NUEVO SALVAPANTALLAS DIGITALES NUEVO

para todos los móviles compatibles con este servicio

¿Te gustaría tener una fotografía moderna, sexi, atrevida en tu móvil? Nosotros lo tenemos! SALVAPANTALLAS DIGITALES para tu móvil!



702870	702875	702871	703198	702872	702873	702876	702877	702884	703215	703214
702925	701806	703621	703404	704157	701729	703265	703119	702447	703430	703213
703187	704144	703491	702845	702427	701098	704159	703377	703483	704150	703212
703189	703444	702435	701736	700135	703263	702985	703291	702809	703271	703211
703193	701099	703559	703488	703443	704160	701609	701731	701178	704147	703210
703192	704163	703266	702426	703248	703437	703409	703373	701740	703178	703209
703191	703195	703185	703197	703201	703203	703196	703202	703204	703205	703208

Visita nuestra página WEB y encontrarás más de 500 salvapantallas digitales!!! www.daclogo.com

MELODÍAS CLÁSICA & POLIFÓNICAS

AHORA TIENES LO ÚLTIMO EN MELODÍAS CON UN AIRE ATREVIDO Y DIFFERENTE

Lista España

CLÁS	POLI		CLÁS	POLI	
306476	406476	Grita!	306628	406628	El mundo a mis pies
306551	406551	Te necesito	306529	406529	Lo noto
306552	406552	Tanto la queria	306533	406533	Fallin High
306532	406532	Encontrar s	306528	406528	Un segundo de paz
306484	406484	No es lo mismo	306557	406557	Send your love
306490	406490	White flag	306548	406548	Miss independent
306497	406497	Rosa y espinas	306530	406530	Juramento
306406	406406	Going under	306629	406629	Re-Offender
306505	406505	Where is the love	306597	406597	Tu nombre en cualquier
306515	406515	Caprichosa	306588	406588	Otra realidad
306553	406553	Volver a disfrutar	306599	406599	Time is running out
306596	406596	Carnival Girl	306554	406554	Sigo mi camino
306454	406454	Funky down	306555	406555	Camino de Madrid
306527	406527	Get it together	306630	406630	Si no est s
306205	406205	Get busy	306598	406598	Solo un segundo

Melodías Espana

CLÁS	POLI		CLÁS	POLI	
306110	406110	No soy un superman	306175	406175	Bonito
306139	406139	Sambame	306176	406176	La vida sigue igual
306140	406140	Horizonte electricos	306180	406180	Estrella de mar
306143	406143	Dejame Olvidarte	306181	406181	Flores Raras
306144	406144	Gracias por elegirme	306183	406183	Suenos
306145	406145	Como la cana del Sur	306186	406186	Toda mi alegria
306146	406146	El Centro de mi Amor	306207	406207	En el 2000
306148	406148	Mariposa traicionera	306208	406208	Dime donde vives
306149	406149	Quiero perderme en tu	306209	406209	Otro a o mas
306160	406160	Devuelveme La Vida	306210	406210	No vuelvas
306161	406161	Me Falta El Aliento	306229	406229	Desvio al paraiso
306163	406163	Toda mi passion	306230	406230	Lamento
306164	406164	Lucifer	306231	406231	Deja que te abrace
306174	406174	Ma ana	306234	406234	Puedes contar conmigo

Villancicos

CLÁS	POLI		CLÁS	POLI	
305997	405997	Campanas de belen	305986	405986	Dime Ni o
305998	405998	Yo me remendaba	305987	405987	25 de Diciembre
305999	405999	La marimorena	305989	405989	Arre boriquito
305983	405983	Noche de paz	305990	405990	Carita Divina
305984	405984	Ay chiquirrit n	305991	405991	Tarantan
305985	405985	Santa Claus	305992	405992	La Virgen Gitana

¡NUEVO! Deja que tu móvil baile. Canta junto con las polifónicas y tonos más nuevos

POLIFÓNICAS Y TONOS

Polifónicas y Tonos

475000	Beautiful
475001	Stir it up
475002	Chihuahua
475003	La cucaracha
475004	Survivor
475005	Pump up the volume
475006	Magic carpet ride
475007	La bamba
475008	U can't touch this
475009	Make it clap

¡NUEVO! PIDE YA SONIDOS REALES PARA TU MÓVIL!

SONIDOS LOCOS

Sonidos Locos

480007	Lobo
480008	Risas
480009	Baile indio
480012	Tirar de la cisterna
480013	Caballo
480014	Horror
480015	Pedo
480019	Vibrador
480020	Taladro del dentista
480021	Ametralladora
480022	Misil
480023	Cuerpo de bomberos
480024	Ambulancia
480025	M sica hardcore
480026	M sica techno
480027	Real Club groove
480028	Guitarra Blues Blues
480029	M sica electro
480030	M sica trance
480031	Drum 'n bass
480032	Break beats

¡NUEVO!!! ¡NUEVO!!! ¡NUEVO!!!

ANIMACIÓN EN COLOR

Haz tu pedido ahora, modernos y atractivos salvapantallas. Para guardar como salvapantallas o como pelicula corta

Ejemplo:

¡Sensación de movimiento!



MENSAJES CON IMAGEN

				508422	511340	509324	511320
511339	509558	513090	509559	511344	509323	512809	509328
509560	511288	509565	511222	509574	511311	509576	511217
515886	511483	511349	511482	513146	509582	511216	509579
511485	513148	511486	515929	512458	515950	515204	511224
511339	512929	511362	515206	515921	512506	511250	512463
513095	515956	512933	515945	511480	516044	511484	515884
511360	513092	516006	513088	506189	513089	511237	508202

Este Servicio te lo ofrece DAC-Planet email: infodacplanet@telefonica.net
DAC tiene licencia para ofrecer tonos en España bajo el número BST/240822 de BUMA STEMRA

Con el encargo, el usuario autoriza a Daclogo.com a enviarle publicidad y noticias de nuevos productos. Para cancelación: Infodacplanet@telefonica.net
Línea de ayuda: 952-416464.

Disponible para los siguientes móviles: Nokia (excepto 3110, 5100, 5110, 5130, 6090 y 8110), Samsung N620, R210s, T100, Siemens, Alcatel y para todos los móviles Motorola, Ericsson, Panasonic y Sagem con editor de melodías. Sólo tienes que acceder el editor de melodías y pegar el código que te enviemos. Los siguientes modelos de NOKIA pueden recibir Mensajes de imagen: 3210, 3310, 3330, 3350, 5210, 5510, 6210, 6250, 6310, 6510, 7650, 8210, 8250, 8310, 8850, 8890, Samsung N620, R210s y T100. Antes de hacer un pedido consulta compatibilidad con el manual de tu móvil. Melodías Polifónicas Motorola: T720 / Nokia: 3300, 3510, 3530, 3650, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650 / Samsung : SGH T100, S100, S300, A800, V200 / Siemens : S55, C55, SL 55 / Sony Ericsson : P800, T300, T310 / Sagem MYX-5 / Panasonic GD87 / Sharp GX10 / nec n21i, n22i / Alcatel: OT 525, OT 715 / Toshiba: TS21i Animación en color: LG 5220C, 5300i & 5400 / Motorola: NEC N21i, N22i / Sagem myG-5, myX-5, myX-5d, myX-5m/ Samsung S100, S300,T100, T400, V200 / Siemens S55, SL55 / Sony Ericcson T300, T310, T68i, T610 /Toshiba TS21i / Nokia 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i. Salvapantallas Digitales: Nokia: 3300, 3510, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i, Sony Ericson P800, T300, T68i Samsung S100, Motorola T720, Siemens S55, Panasonic GD87, Toshiba TS21i, Sharp GX10, NEC N21i, N22i, Sagem MY-X5. Polifónicas y Tonos & Sonidos Locos: Nokia 3650 , 7650 / Siemens SL55 / Sharp GX10 / Samsung: A800, N600, N620, N625, N628, S100, S105, S300, S500, T100, T108, T208, T400, V200.

* 1.09¤ p/m IVA inc. desde un fijo, 1,33 1 p/m IVA inc. desde un móvil. ** Adecuado para los clientes de Movistar, Amena y Vodafone 1,04 1 inc IVA/SMS.



Xiahou Dun perdió el ojo por un flechazo; la venganza esta servida.



Los ataques *Mussou* son tan bonitos como eficaces.



Aplasta a la hora de enemigos cargando hacia ellos.



Cuando tu energía esté bajo mínimos, tu *Mussou* será más potente.



Los caballos son más útiles en esta nueva entrega.

El fragor del combate

DYNASTY WARRIORS 4

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **KOEI**
- DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
- LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2003**
- JUGADORES: **1-2**
- WEB: **WWW.KOEI.COM**

DYNASTY WARRIORS 4 continúa en la línea marcada por su anterior entrega y por otros títulos de Koei como *Crimsom Sea* (Xbox) o *Mistyc Heroes* (GameCube y PS2). La supremacía por el control de China vuelve a estar en el juegor. Tres son las grandes casas que tratan de hacerse con el control «pacificando» todo el territorio bajo su control: *Wei, Shu y Wu*, entre las que tendremos que escoger uno de sus guerreros para comenzar el combate. Aunque parece un tanto limitado para el modo «Historia», a lo largo del juego iremos desbloqueando nuevos reinos y facciones con los que volver a cambiar el modo principal («Mushou») desde su perspectiva.

Si no has probado la tercera entrega de la saga, la principal referencia en cuanto a estilo de juego podría ser *Crimsom Sea*. Escogiendo un general y acompañado por varios guardaespaldas en cada nivel, tomaremos parte de enormes batallas a gran escala, en las que gracias a nuestras acciones deberemos inclinar la balanza hacia nuestro bando, por ejemplo derrotando a determinados generales enemigos o evitando que nuestro líder caiga en el campo de batalla.

En cambio, si has seguido la evolución de la saga, encontrarás interesantes novedades, como el editor del juego, donde podemos crear y evolucionar a nuestros propios generales y guardaespaldas para utilizarlos posteriormente en cualquiera de los modos de juego.

Dentro del campo de batalla nos encontraremos con otra agradable sorpresa, los combates individuales contra generales enemigos, si bien no siempre estarán disponibles ya que solamente serán posibles cuando sea el enemigo quien nos rete. Si aceptamos el reto (podemos rechazarlo y seguir normalmente) nos enfrentaremos a ese general en una zona cerrada sin otros enemigos. Venciéndolo seguiremos el curso de la batalla, pero si perdemos seremos totalmente derrotados, un riesgo interesante y divertido donde demostrar realmente quien es el más fuerte.

Si bien al principio del juego ningún personaje de los elegidos es el más fuerte, podremos hacer que vaya evolucionando tras cada batalla, mejorando sus habilidades de combate (el número de golpes y combos también aumenta), desarrollando el poder de ataque del arma o incorporando más guardaespaldas a nuestro grupo según vayan subiendo de nivel. La grandeza del juego reside en la posibilidad de controlar a más de 40 personajes, incluyendo el poderoso *Lu Bu*, cuyos devastadores ataques sufriremos o agradeceremos en varias batallas, dependiendo del bando en que luche.

Técnicamente, *DW4* es un juego de PS2 literalmente trasladado a Xbox, con ligeres mejoras en el detalle de los enemigos y sobre todo el los efectos de luz cuando realizamos ataques mágicos.



PROTÉGETE
Las armas de asedio son un elemento muy importante en *DW4*; tendrás que protegerlas para conseguir derribar los muros de las fortalezas enemigas.



POTENCIAL
Técnicamente se podría mejorar bastante ya que sólo se ha hecho una conversión de PS2 a Xbox.

ESTILO
De la vieja escuela: acción sin descanso en el que las batallas son el eje principal.

ADICCIÓN
Adictivo aunque acaba convirtiéndose en un tanto repetitivo.

LONGEVIDAD
Enorme ya que tenemos 40 personajes a nuestra disposición y un buen número de modos de juego.

LO MEJOR
+ MÚSICA Y SONIDO
+ HISTORIA BIEN TRABAJADA
+ BATALLAS INMENSAS

LO PEOR
- GRÁFICOS POBRES Y MUCHA NIEBLA
- APROVECHA MUY POCO LA CONSOLA

RESUMEN
Diversión, adicción y sobre todo el largo tiempo que nos proporciona son el mayor valor de este juego.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO





SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.

JUEGOS CON REGALO EXCLUSIVO



EXCLUSIVA CentroMAIL

RAINBOW SIX 3 LLÉVATE UNOS EXCLUSIVOS AURICULARES CON MICROFONO

AURICULAR +MICROFONO INCLUIDOS



EXCLUSIVA CentroMAIL

PROJECT GOTHAM RACING 2 LLÉVATE UN EXCLUSIVO CD con la BANDA SONORA GRATIS



EXCLUSIVA CentroMAIL

MISSION IMPOSSIBLE LLÉVATE UNA BRÚJULA EXCLUSIVA GRATIS





EXCLUSIVA CentroMAIL

COUNTER STRIKE + XBOX LIVE

AHORRA 30€

89,95 €

SUPER PRECIO

CONTROL PAD 19,95 €

CABLE SCART 17,95 €

LOS MEJORES PACKS



XBOX* + MIDTOWN MADNESS 3 + HALO — AHORRA 110€ — 199,95 €

XBOX* + MIDTOWN MADNESS 3 + HALO + PROJECT GOTHAM 2 — AHORRA 150€ — 219,95 €

XBOX* + MIDTOWN MADNESS 3 + HALO + TOP SPIN — AHORRA 160€ — 209,95 €

XBOX* + MIDTOWN MADNESS 3 + HALO + COMMUNICATOR + COUNTER STRIKE — AHORRA 160€ — 239,95 €

* AL COMPRAR CUALQUIERA DE ESTOS PACKS, 2 MESES DE PRUEBA DE XBOX LIVE GRATIS

NOVEDADES AL MEJOR PRECIO



AHORRA 5€ — 54,95 €



COUNTER STRIKE — AHORRA 5€ — 54,95 €



ESLA: EL RETORNO DEL... — AHORRA 3€ — 61,95 €



G. BY THE GHOULIES — AHORRA 5€ — 54,95 €



HUNTER: THE R. REDEEMER — AHORRA 5€ — 54,95 €



M. OF HONOR: RISING SUN — AHORRA 3€ — 61,95 €



THE HOBBIT — AHORRA 5€ — 54,95 €



XIII — AHORRA 5€ — 54,95 €

PRECIOS ESPECIALES



9,95 €



FUZION FRENZY — 9,95 €



NBA INSIDE DRIVE 2003 — 14,95 €



CHASE H. STUNT DRIVER — 19,95 €

REDCARD — 19,95 €



TENNIS M. SERIES 2003 — 19,95 €



SEABLADE — 24,95 €



BLOODRAYNE — 29,95 €



METAL GEAR SOLID 2 — 29,95 €

PROJECT GOTHAM RACING — 29,95 €



E.L.S. DE LOS ANILLOS: LA C. — 29,95 €

29,95 €



GAUNTLET DARK LEGACY — 29,95 €

GHOST RECON — 29,95 €



HITMAN 2 — 29,95 €



HUNTER THE RECKONING — 29,95 €



MAD DASH RACING — 29,95 €



SPLINTER CELL — 29,95 €

STAR WARS: JEDI STARF. — 29,95 €



TIME SPLITTERS 2 — 29,95 €

TONY HAWK'S PRO SKATE 4 — 29,95 €



WRECKLESS — 29,95 €

PROXIMA APERTURA

ZARAGOZA Gran Casa C.C. Gran Casa, C/ María Zambrano, 35

MADRID Xanadú C.C. Xanadú, Ctra. Extremadura, Km 23,5

A CORUÑA A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111 **Ferrol** C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara. ©981 386 480 **Santiago de Compostela** C.C. Área Central, ©981 575 512 • **ÁLAVA Vitoria-Gasteiz** C/ Adriano VI, 4 ©945 134 149 • **ALICANTE Alicante** • C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951 - C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ©965 114 186 **Elche** C.C. Aljup. Local B-75 C/ Jacarilla s/n ©966 675 373• C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959 **Torrevieja** C/ Fotógrafos Darblade, 13 ©965 709 984 • **ALMERÍA Almería** Av. de La Estación, 14 ©950 260 643 • **El Ejido** C.C. El Copo. Local 106 +107 ©950 480 230• **ASTURIAS Gijón** C.C. Los Fresnos, L. B-63 ©985 151 242 **Oviedo** C.C. Los Prados, L. 12 ©985 119 994 • **ÁVILA Ávila** C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n ©920 219 108 • **BALEARES Palma de Mallorca** • C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573 • C/ Bolsería, 10 ©971 727 663 **Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101 **Inca** C/ Pelaires, 10 ©971 883 140 • **BARCELONA Barcelona** • C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064 • C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ©933 608 174 • C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310 • C/ Sants, 17 ©932 966 923 • C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ©933 560 880 **Badalona** • C/ Soledad, 12 ©934 644 697 • C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876 **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ©937 192 097 **Hospitalet** C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79 ©932 590 229 **Manresa** • C/ Alcalde Armengou, 18 ©938 730 838 • C.C. Carrefour ©938 730 838 **Mataró** • C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716 • C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781 • **BURGOS Burgos** C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ©947 222 717 • **CÁCERES Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe, 18 ©927 626 365 • **CÁDIZ San Fernando** C.C. Bahía Sur. L. C-17/18 ©956 592 528 • **CASTELLÓN Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053 • **CIUDAD REAL Ciudad Real** C.C. El Parque-Eroski ©926 227 354 • **CÓRDOBA Córdoba** C/ Zoco Córdoba, Av. J. M. Martorell, s/n ©957 468 076 • C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n ©957 273 331 • **CUENCA Cuenca** C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60 ©969 225 031 • **GIRONA Girona** C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729 **Figueres** C/ Morería, 10 ©972 675 256 • **GRANADA Granada** C/ Recogidas, 39 ©958 266 954 **Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434 • **GUIPUZCOA San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ©943 445 660 - **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293 • **HUELVA Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630 • **JAÉN Jaén** Pasaje Maza, 7 ©953 258 210 • **LA RIOJA Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833 • **LAS PALMAS DE GRAN CANARIA Las Palmas** • C.C. La Ballena, L. 1.52 ©928 418 218 • Pº de Chil, 309 ©928 265 040 • C.C. 7 Palmas, L. 208 ©928 419 948 • C.C. El Muelle ©928 265 416 **Fuerteventura** C.C. Atlántico. ©928 160 072 **Lanzarote-Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701 **Vecindario** C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ©928 792 850 • **LEÓN León** Av. República Argentina, 25 ©987 219 084 • **MADRID Madrid** • C/ Preciados, 34 ©917 011 480 • Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225 • C.C. La Vaguada. L. T-038 ©913 782 222 • C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882 **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ©918 802 692 **Alcobendas** C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ©916 520 387 **Alcorcón** C.C. 3 Aguas (Carlos III), L. 158 ©916 194 424 **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538 **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, L. 25 ©916 374 703 **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ©916 171 115 **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ©917 990 165 **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, L. 53 ©916 562 411 **Villalba** C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ©918 492 379 • **MÁLAGA Málaga** C/ Almansa, 14 ©952 615 292 **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800 **Vélez-Málaga** C.C. El Ingenio. L- B-45. ©952 541 178 • **MURCIA Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n ©968 294 704 **Cartagena** C/ Alameda de S. Antón, 20 ©968 321 340 • **NAVARRA Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806 • **PALENCIA Palencia** C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37 ©979 730 464 • **PONTEVEDRA Pontevedra** C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ©986 853 624 **Vigo** C/ Elduayen, 8 ©986 432 682 **Vigo** C.C. O Troncal, Travesía de Vigo s/n ©986 270 626• **SALAMANCA Salamanca** C/ Toro, 84 ©923 261 681 • **SANTA CRUZ DE TENERIFE Santa Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083 **Tenerife** C.C. Meridiano. C/ Aurea Díaz Flores s/n. ©922 204 350• **SEVILLA Sevilla** • C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223 • C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604 • **TARRAGONA Tarragona** Av. Catalunya, 8 ©977 252 945 - **TOLEDO Toledo** C.C. Zoco Europa. L. 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035 • **VALENCIA Valencia** • C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237 C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619 **Aldaia** C.C. Bonaire. L. B-352 Ctra. N-III Km. 345 ©961 920 002 **Torrent** C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ©961 566 665 • **VALLADOLID Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828 • **VIZCAYA Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473 **Barakaldo** C.C. Max Center. Bº. Kareaga, s/n loc.A-21 ©944 970 220 • **ZARAGOZA Zaragoza** C/ Cádiz, 14 ©976 218 271 **Zaragoza** C.C. Augusta. Av. de Navarra, 180 ©976 312 988.

edidos por teléfono 902 17 18 19

edidos por internet www.centromail.es

Servicio a domicilio

Si no encuentras lo que buscas, llámanos. Seguro que lo tenemos.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 1 al 31 de diciembre. Impuestos incluidos



↑ El famoso *halfpipe* del monte Hood. «Estilo» es el nombre de este juego y este es el mejor lugar para demostrarlo.



↑ Desbloquea niveles ganando.



↑ Las ramas son buenas para deslizarse.



↑ Desciende por la ladera.

Mejores pistas y gráficos para el mejor *snowboard*

AMPED 2

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: MICROSOFT
DISTRIBUIDOR: MICROSOFT
LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2003
JUGADORES: 1-8
WEB: WWW.XBOX.COM/AMPED2



Salta con estilo para llegar a la cima del *ranking* mundial en ocho impresionantes montañas.

ALIENS, *Indiana Jones y el Templo Maldito*, *El regreso de la Momia*... Todos son segundas partes de muy buenas películas. Pero a diferencia de la mayoría de «segundas partes», no intentan explotar el filón de éxitos precedentes ofreciendo más de lo mismo, sino que toman lo mejor de cada título para, renovando y mejorando lo mejorable, ofrecer nuevos personajes, nuevas aventuras y un punto de vista fresco y diferente a cada una de las sagas.

Amped 2 funciona de manera parecida a una buena secuela cinematográfica: su mecánica y elementos clave son los de su predecesor, pero sus creadores lo han mejorado.

Dicho esto, lo único reprochable de *Amped 2* es precisamente eso, que sea una segunda parte, por lo que no sorprende ni innova demasiado respecto al original. Sin embargo, la ventaja es que nos encontramos básicamente ante la misma mecánica de juego, por lo que pronto estaremos pisando firme sobre terreno conocido.

Por lo demás, como juego en sí es intachable, de los controles a la curva de aprendizaje, de los gráficos a la banda sonora, del diseño de escenarios a los video-clips que los acompañan. Todo aporta su grano de arena para hacernos creer que estamos ante uno de los más grandes títulos para Xbox.

Quizá el aspecto que mejor resalta del conjunto es el gráfico ya que resulta ciertamente espectacular. Las montañas han sido recreadas siguiendo fielmente la orografía de las localizaciones reales y utilizando un motor tridimensional fluido y sólido, capaz de emular de forma fidedigna las superficies rocosas y nevadas, así como la vegetación y los elementos artificiales de las pistas, sin traza alguna de *clipping*. Los buenos efectos de partículas, iluminación y ambiente, una detección de colisiones perfecta, unas animaciones fuera de serie -y sobre todo, muy realistas-, y un aspecto muy suave en todos los bordes completan esta lección magistral sobre cómo diseñar visualmente un juego. Cualquier juego.

El apartado sonoro incluye más de 300 canciones de estilo alternativo que, curiosamente, acaban por parecerse quizá demasiado las unas a las otras. No obstante, como existe la opción de personalizar este aspecto grabando canciones en el disco duro, es poco probable que nadie pueda ponerle pegas al juego en esto.

Pero los principales atractivos de *Amped 2* se encuentran en su tremenda y adictiva jugabilidad. Eso incluye la variedad y facilidad de ejecución de los trucos, los múltiples modos multijugador y el increíble diseño de los descensos.

Para empezar, se ha añadido un tutorial que permitirá al recién llegado familiarizarse con los controles, manejo y filosofía ge- »



↑ Ummm, casi podemos saborear el chocolate caliente de ese pueblo.



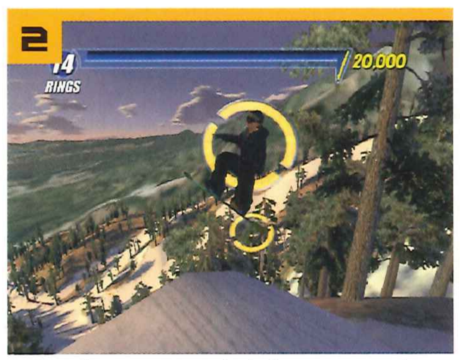
↑ ¡Sal de mi foto inmediatamente!

ACADEMIA DE LA FAMA» Todo por conseguir la portada.

HAY DIFERENTES formas de mejorar tu imagen ante los medios de comunicación. Cuanto más apoyo consigas de tus patrocinadores, más alto llegarás en el *ranking* mundial. Esto te llevará a descubrir más montañas, así como películas y biografías de los profesionales. En fin, no te olvides de nosotros cuando seas famoso, ¿vale?



↑ Realiza un buen movimiento ante los fotógrafos para obtener puntos de los medios de comunicación.



↑ Completa una secuencia de fotos atravesando todos los anillos a la vez.



↑ Sigue al competidor profesional en su propia montaña y supera sus puntuaciones.

El movimiento *butter* nos permitirá enlazar trucos entre salto y salto, amasando puntuaciones astronómicas

» neral del juego. Los movimientos más avanzados los iremos aprendiendo a medida que vayamos superando diferentes pruebas y ganando soltura con los diferentes trucos y combinaciones, es decir, no todos estarán disponibles desde el principio. Así resulta sencillo, y a la vez incitante, el ir escalando la curva de aprendizaje ya que normalmente los retos estarán a la altura de nuestras habilidades.

Llama mucho la atención, a primera vista, la simplicidad de los controles. Pero *Amped 2* convierte esa simplicidad en una virtud más gracias al medidor de estilo y a unas pistas francamente bien diseñadas. El medidor de estilo es un indicador que se va llenando si ejecutamos un truco de forma suave, y que se vacía si tenemos que hacer alguna corrección brusca de última hora. Eso se traduce en una puntuación que se suma a la del movimiento básico y que, en ocasiones, puede ser incluso mayor si sabemos enlazar los trucos correctamente. Para ayudarnos en esta misión se ha incluido un nuevo movimiento llamado *butter*, que consiste en aterrizar sobre la punta o el talón de la tabla y deslizarse, de esa manera, hasta la siguiente barra o rampa en donde ejecutar un nuevo truco.

El hecho de no recurrir a complicadas combinaciones de botones no sólo redunda en una mayor facilidad de manejo para los menos habilidosos, sino que pone el acento sobre lo que realmente importa en este tipo de juegos: el diseño de escenarios. Siendo igualmente espectacular, el juego no confía en la complejidad de los movimientos para mantener el interés del personal, sino en la construcción de todos y cada uno de los 8 *snowparks* y 24 recorridos disponibles, dibujados por el mundialmente conocido arquitecto de pistas Chris Gunnarson.

No podemos acabar sin mencionar las características multijugador de este título, mucho mejores que las de su predecesor. Puedes competir mano a mano en pantalla partida o conectar hasta 8 jugadores con el *System Link*; y por supuesto, puedes montar torneos, comparar tus mejores puntuaciones y descargarte nuevos personajes, montañas y equipamiento desde *Xbox Live*. Un acabado de lujo.

»INFORMACIÓN ADICIONAL

» NUEVOS EVENTOS
Se han introducido niveles en los que debes competir simultáneamente contra siete profesionales. Llega a lo más alto tras los tres intentos disponibles para ganar puntos de habilidad y desbloquear más niveles.

» TERRENOS
Existen ocho enormes entornos montañosos, cada uno dividido en tres secciones. Cada montaña ha sido cuidadosamente modelada según el escenario real: de los descensos neblinosos de Laax al rocoso y sucio glaciar del monte Hood.

» VENCE A LOS PROFESIONALES
En el juego intervienen catorce profesionales de renombre mundial, aunque por desgracia no puedes encarnarte en ninguno de ellos en el modo «Carrera». No obstante, venciéndolos en un mano a mano podrás desbloquear películas y biografías de todos ellos.



↑ Haz movimientos suaves y sencillos para obtener más puntos.



↑ Procura mantener el equilibrio de la tabla.



↑ Agarrar la tabla con estilo sale muy a cuenta.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Es como estar sobre una tabla de verdad, en una pista de verdad, con nieve, árboles y rocas de verdad.

ESTILO
A borbotones. De los gráficos a la música, pasando por los vídeos y los movimientos.

ADICCIÓN
Ni se te ocurra comprarte el juego si quieres conservar a tu novia y a amigos. Será como si te hubieran soldado el *joypad* a las manos.

LONGEVIDAD
Acabarlo te llevará semanas; con *Xbox Live* y *System Link* tienes juego para meses.

LO MEJOR
+ IMPRESIONANTES GRÁFICOS
+ MODOS MULTIJUGADOR
+ SISTEMA DE CONTROL
+ DISEÑO DE PISTAS

LO PEOR
- NO DEMASIADO ORIGINAL

RESUMEN
Lo tiene todo para ser el nuevo rey de la montaña, además de ser un modelo a seguir para los futuros juegos de acción extrema.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

9,0//10



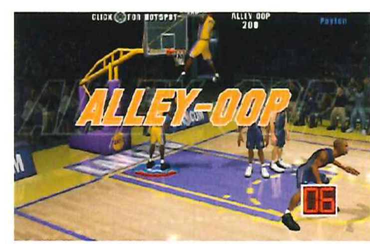
↑ ¿Recuerdas *Space Jam*? La película era patética. Afortunadamente, el juego no. Observa qué mates.



↑ El anillo de fuego está que arde. ¿Serás tú el próximo campeón?.



↑ Los entrenamientos eran más divertidos en los 70.



↑ Harás muchas veces esto. Incluso más de las que desearías.



↑ «¡Puedo volar! ¡Puedo volar!»

No hay nada como colgarte del aro mientras 10.000 personas te aplauden con todas sus fuerzas

NBA JAM 2004

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **ACCLAIM**
- DISTRIBUIDOR: **ACCLAIM**
- LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2003**
- JUGADORES: **1-4**
- WEB: **WWW.ACCLAIMSPORTS.COM**

A primera vista, la saga de basket más arcade (con permiso de esa maravilla llamada *NBA Streets Vol.2*) de todos los tiempos puede parecer anclada en el pasado. Y lo parece por aquello de que te sigues encontrando con esos jugadores cabezones que parecen recién salidos de *Toy Story* -eso sí, con un modelado muy divertido y conseguido-, mates espectaculares y ese sistema de juego tan sencillo y entretenido que ha hecho de esta licencia una de las más exitosas de Acclaim. Nada más lejos de la realidad.

Para empezar, *NBA Jam 2004* pasa de contar con dos jugadores en cada equipo a tener uno más por combinado; es decir, que Acclaim apuesta directamente por competir en la franja de *NBA Streets Vol.2*, de EA. Asimismo, se ha optimizado a marchas forzadas el sistema de juego, haciendo de él un elemento fundamental ya que ahora debes controlar más las jugadas, aunque sigue siendo muy sencillo de entender y manejar (esencial en un arcade).

En *NBA Jam 2004* puedes escoger jugar el campeonato de forma individual o enfrentarte a tres amigos más en la lucha por el anillo de la NBA, posibilidad muy recomendable debido a la elevadísima calidad de su modo multijugador. Además, se ha incorporado la opción de *Xbox Live* (sólo para contenidos, una lástima), con la que te puedes descargar nuevos equipos, jugadores, etc.

Como saga estandarte del baloncesto más arcade, y, en muchos aspectos, pionera del juego-espectáculo, el último *NBA Jam* sigue apostando, como no podía ser de otra forma, por apelar a la vena loca que todos llevamos dentro. Así, los machaques desde el borde del área, los tiros imposibles o los diferentes estados que afectan al rendimiento de los jugadores están a la orden del día. Este hecho, por desgracia, no es del todo positivo ya que, teniendo en cuenta la elevada IA de los contrarios y lo repetitivo de la estructura de juego, puede llegar a aburrir.

Para avanzar en el juego y mejorar las características de tus jugadores, debes sumar puntos. Pero ¿cómo se ganan? Pues sencillo. Debes imponerte en los partidos que vayas jugando. Sin embargo, ésta no será la única forma ya que la CPU irá premiando las jugadas que pongan en evidencia a nuestros rivales, como por ejemplo renegando del *Fair Play* a base de repartir estopa, realizando jugadas especialmente vistosas, entre muchas obras.

Asimismo, puedes sumar puntos mediante Trivia, un minijuego con el que pones a prueba tus conocimientos sobre la NBA. De esta forma, también se premia con suculentos puntos a los expertos en la mejor liga de baloncesto del mundo.



¿TE HACE UNA *JAM SESSION*?
La banda sonora es una mezcla de piezas funky y R&B. Se repasan temas de mitos como Chuck Berry o James Brown, y gente más actual, como Kool and the Gang.



POTENCIAL
Los movimientos y animaciones discurren con fluidez, lo que pone de manifiesto un rendimiento muy elevado de Xbox.

ESTILO
Muy cercano a las caricaturas de *Los Sims*, al igual que su banda sonora.

ADICCIÓN
Hacer mates siempre ha sido divertido, pero ofrece poco más.

LONGEVIDAD
La opción de *Xbox Live Content* abre un elevadísimo abanico de posibilidades para ampliar la vida del juego.

LO MEJOR
- + MOVIMIENTOS ESPECTACULARES
- + OPCIÓN MULTIJUGADOR
- + NO HAY FALTAS

LO PEOR
- - LA IA DE LOS RIVALES
- - SIN LIVE PARA JUGAR
- - SISTEMA DE JUEGO REPETITIVO

RESUMEN
Un arcade de basket que tiene su punto fuerte en lo mismo que las máquinas recreativas: la opción multijugador.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



OCIOMOVIL 5354

más logos y melodías te esperan en www.ociomovil.com

logos & postales















bad · arana2 · homer2 · alonso3 · alien · coche · bomba · scuba2 · skate2 · mira · bruce · notocar · ligar · matrix2 · pecado · chucho · muerdo · strike · snow · pirata2 · vacas · demonio2 · aragon1 · basket · space1 · lobo2

especial navidad: santa2 · fiestas

INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **5354** con el texto **LOGOXB** para bajarte un logo y/o **POSTALXB** para bajarte una postal, seguido de un espacio y la referencia del logo o de la postal que quieras.
Ej: **LOGOXB BAD** o bien **POSTALXB MATRIX2**

salvapantallas












moto02 · babuino01 · aire01 · trex01 · achis01 · mujer06 · carwash01 · ardilla01 · perro02 · avion02 · coche02 · salto01 · matrix01 · game01 · vaca03 · moto06 · coche03 · hotdog01 · ice01 · cebra01 · fuego01 · conejita01 · bola01 · ski01 · devil02

especial navidad: santa01 · santa02 · navidad01 · santa03

INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **5354** con el texto **FOTOXB** seguido de un espacio y la referencia de la foto que quieras. **EJ: FOTOXB ICE01**

nombres



modelo 7 · modelo 8 · modelo 12 · modelo 14 · modelo 16 · modelo 18

nombres de cine

modelo 19 · modelo 20 · modelo 21

Envía al **5354** el texto **NOMBREXB** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras junto con el número del modelo elegido. **EJ: NOMBREXB CAÑERO20**

MAXInombre



Envía al **5354** el texto **NOMBREGXB** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieres junto con el número del modelo elegido. **EJ: NOMBREGXB CAÑERO19**

tonos & polifónicas

melodia	ref.	melodia	ref.
Going under/Evanescence	under	Matrix	matrix
La costa del silencio/Mago de Oz	costa	Shin Chan	shinchan
Fallin high/Safri Duo	fallin	Los Simpsons	simpsons
Volver a disfrutar/El Canto del Loco	volver	Rasca y Pica/Los Simpsons	rasca
Numb/Linkin Park	numb	Futurama	futurama
El mundo a mis pies/Las Niñas	mundo	James Bond	bond
Business/Eminem	business	Misión imposible	mision
White flag/Dido	flag	Shrek	shrek
Get busy/Sean Paul	busy	South Park	southpark
Intuition/Jewel	intuition	Star Wars	starwars
Rosas/La Oreja de Van Gogh	rosas	Bring me to life/Evanescence	bring
Tequila/Café Quijano	tequila	Doraemon	doraemon
Send your love/Sting	send	Pantera Rosa	pantera
Bad day/Rem	bad	Highway to hell/ACDC	highway
Down/Junior	junior	Wildest dreams/Iron Maiden	wildest
Re-offender/Travis	travis	One/Metallica	one
Skull tatto/Eagle Eye Cherry	tatto	Grita/Vega	grita
Tengo que enamorarte/Queco	tengo	Otra realidad/Beth	realidad
Trouble/Pink	trouble	Besa mi piel/Natalia	besa
Caprichosa/Chayanne	caprichosa	La esencia de tu voz/Rosa	esencia
Juramento/Ricky Martin	juramento	Himno Real Madrid	madrid
El abandonao/Elefantes	abandonao	Himno F.C. Barcelona	barcelona
Tanto la quería/Andy & Lucas	queria	Himno Valencia	valencia
Yin Yang/Jarabe de Palo	yinyang	Himno Deportivo	depor
You are my number one/Smash Mouth	number	Himno Real Sociedad	sociedad
1mas1son7/Los Serrano	serrano	Himno Atlético de Madrid	atletico
Superman	superman	We are the champions/Queen	champions
Indiana Jones	indiana	The Champions league	league
Smallville	smallville	Noche de paz	nochepaz
Un paso adelante	upamix	Es Navidad	navidad
CSI Miami	csimiami	25 de diciembre	fum
Terminator	terminator	Feliz Navidad	feliz
Tomb Raider	lara	Jingle Bells	jingle

especial navidad

INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **5354** con el texto **TONOXB** para bajarte un tono y **POLIXB** para bajarte una melodía polifónica, seguido de un espacio y la referencia de la melodía elegida. Ej: **TONOXB TERMINATOR** o bien **POLIXB UNDER**

salvapantallas animados









matrix · bio · vaca · yinyang · bruja · santa · camello

Envía un mensaje al **5354** con el texto **ANIMADOXB** seguido de un espacio y la referencia.
EJ: ANIMADOXB MATRIX

¿Quieres dar la nota y que tu móvil relinche?



- ovejas
- vacas
- coches
- selva
- bebes
- caballos
- cerdos
- ranas
- patos
- police
- gallos

y si no quieres dar la nota...

- hiphop
- tango

Ahora puedes con **SONOCLIP**. Son tonos de sonidos reales en exclusiva para tu móvil: animales, ambientes, efectos especiales, cortes musicales... Da un toque de realismo a tu móvil y llénalo de **SONOCLIPS**.

Envía **SONOXB** al 5354 seguido de un espacio y el **SONOCLIP** que deseas.
EJ: **SONOXB CABALLOS**

MOVILES COMPATIBLES: Nokia 3300, 3600, 3650, 5100, 6220, 6600, 7650, N-Gage-Sony-Ericsson T68i, P800, P802, T310-Phillips Fisio 820, 825-Siemens SX1, MC60, S55 -Sagem myX-6 -Samsung D700-Motorola A920- Benq P30-Alcatel One Touch 535 y 735

SuPerBromas

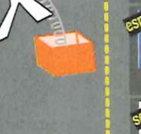
Disfruta con la cara que pondrán tus amigos con las bromas que hemos preparado. Envía **BROMAXB** seguido de un espacio y la referencia de la broma elegida al **5354**.
Ej: **BROMAXB VIAJE**

- Suscripción a Mundo Erótico (ref. **revista**)
- Agencia matrimonial(referencia **matrimonio**)
- Declaración para ella (ref. **declaraella**)
- Declaración para él (ref. **declarael**)
- Confirmación viaje romántico (ref. **viaje**)
- Anoche estuviste fantástica (ref. **fantastica**)
- Anoche estuviste fantástico (ref. **fantastico**)
- Productora TV (ref. **productora**)
- Bronca de novia para el (ref. **broncael**)
- Bronca de novio para ella (ref. **broncaella**)



LOGOLIGA

Lleva los colores de tu equipo en tu móvil










albacete 01 · athletic 02 · atleti 03 · barça 04 · betis 05 · celta 06 · depor 07 · espanyol 08 · malaga 09 · mallorca 10 · murcia 11 · osasuna 12 · racing 13 · madrid 14 · sociedad 15 · sevilla 16 · valencia 17 · valladolid 18 · villarreal 19 · zaragoza 20 · españa 21

Envía al **5354** un mensaje con el texto **LOGOLIGAXB** seguido de un espacio, el código numérico de los colores que te gusten otro espacio y tu nombre o apodo seguido de otro espacio y el número del dorsal que quieres que aparezca en tu móvil.
Ej: Si quieres el fondo de la Selección con el nombre Sergio y el dorsal 9 envía LOGOLIGAXB 21 SERGIO 9

WANTED





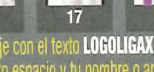
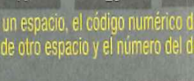

Para encontrarte entre los más buscados del Oeste envía **WANTEDXB** al **5354**

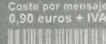
GRAFFITI



Ahora tienes un nuevo sitio donde escribir tus graffiti. Envía **GRAFFITIXB** seguido de un espacio y tu nombre o apodo al **5354**
Ej: **GRAFFITIXB PEDRO**



PLAYLIVE

CURIOSIDADES Y RUMORES

¿ALGUNA VEZ te has preguntado cuanta gente está jugando a *Xbox Live* al mismo tiempo que tú? Microsoft ha aclarado esta posible e intrascendente duda con un anuncio hecho público en los últimos días. El domingo dos de noviembre, un total de 83.682 jugadores se conectaron al servicio y, entre ellos, acumularon un total de 206.268 horas *on line*. Se trata de la jornada que ha contado con más usuarios de *Xbox Live* desde su lanzamiento original hace ahora un año. ¿Y cuál fue el juego protagonista de la mencionada fecha? Recién puesto a la venta, *Tom Clancy's Rainbow Six 3* entretuvo a 24.478 jugadores en esa jornada histórica dentro de la corta vida del servicio. Ni más ni menos que un máximo de 6.731 usuarios jugaron simultáneamente al nuevo *Rainbow*. Hasta aquí la curiosidad.

Los rumores, como siempre, son más interesantes. Uno es que Bioware podría no ser el desarrollador de la secuela de *Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República*. El encargado podría ser Obsidian Entertainment, quienes en su página Web afirman que están desarrollando un juego de rol todavía sin anunciar. Pero no deja de ser un rumor. Lo que sí ha dicho Bioware es que próximamente estará listo un nuevo planeta repleto de nuevas búsquedas para *Los Caballeros de la Antigua República*.

Te dejamos con una sección *Xbox Live* más larga de lo habitual. El protagonismo se lo lleva un extenso reportaje dedicado a exponer lo que ofrece ahora mismo *Xbox Live*. El próximo mes encontraréis los análisis de algunos de esos lanzamientos que se han amontonado para la campaña navideña y están a punto de ver la luz.



Live Noticias

CONTENIDO DESCARGABLE PARA MIDTOWN MADNESS 3

Sólo se ha confirmado nuevos coches

YA SE encuentran disponibles los dos primeros *packs* con nuevos contenidos para *Midtown Mandes 3* a través del servicio *Xbox Live*. Digital Illusions ha preparado siete nuevos vehículos con los que circular por las calles de Washington y París disponible en *on line*.

La primera descarga incluye los modelos Trasher -un potente coche americano-, Amabassador -coche de lujo de 1940-, Shopper -carrito de la compra motorizado- y el R4000 -un moderno coupé-. La segunda descarga incluye tres vehículos: el deportivo dos puertas Furious, el coupé deportivo Carica y el LastKraftWagen.

Digital Illusions también ha anunciado el lanzamiento de otros dos nuevos *packs* que estarán disponibles en los próximos meses. Cada uno de ellos está centrado en una de las ciudades del juego y ofrecerán un total de cuarenta nuevas pistas: veinte corresponden al modo «Punto de Control» y veinte al de «Carrera Relámpago».

Para más adelante se prometen nuevos vehículos. Entre ellos, un polvoriento vehículo de los años 50, un coche de estilo futurista y un coche de carreras estilo Indy. ¿Cuándo? Habrá que esperar para saberlo.

NUEVO ADAPTADOR INALÁMBRICO

Alfamicro lo ha presentado en el SIMO

SIN QUE todavía hayamos tenido la ocasión de probar el MN-740 anunciado recientemente por Microsoft, la empresa Alfamicro ha presentado otro adaptador inalámbrico para consola.

Se trata del Wireless-B Game Adapter, del fabricante Linksys, que Alfamicro distribuye en España. Es compatible con el estándar Wi-Fi 802.11b -al igual que el de Microsoft, que también lo es con el 802.11g- y permite conectar cualquiera de las consolas de última generación a una velocidad de hasta 11 Mbps frente a los 54 Mbps del MN-740. El propósito de esta clase de dispositivos es conectar la consola a Internet o varias entre sí sin necesidad de cableados engorrosos, para lo que es necesario que el otro dispositivo también disponga de conectividad inalámbrica.

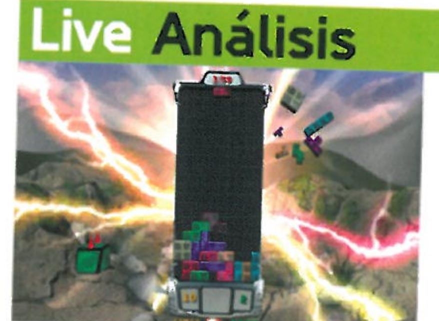


↑ **Wireless Game Adapter, de Linksys.**

El Wireless Game Adapter no necesita de la instalación de controladores para su funcionamiento e incorpora un selector de canales con un indicador *led* que permite configurar la red inalámbrica de forma sencilla. En el caso de utilizar dos adaptadores para conectar dos consolas, deben presionarse los botones de selección de canal hasta que los números de ambos coincidan. Si se trata de realizar una conexión a una red inalámbrica ya existente, el Wireless Game Adapter incluye un asistente que guía al usuario paso a paso durante el proceso de configuración. De momento, Alfamicro no ha anunciado cuando empezará su comercialización ni el precio con el que será puesto a la venta.



Live Análisis




↑ Los puzzles se desarrollan en seis mundos.


↑ El bloque de la izquierda es un personaje.



POTENCIAL
Modo *on line* para 4 jugadores. El resto es el mismo *Tetris Worlds* de hace un año.

VARIEDAD
Seis modos de juego son muchos. Algunos incluso obligan a cambiar la estrategia habitual.

CONFIGURACIÓN
Se desenvuelve a la perfección en la Red. La dificultad está en encontrar partidas.

LIVE
El límite de cuatro jugadores hace más aconsejable reunirse con amigos que saltar a la Red.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



Una nueva y eficaz diversión de *Tetris*, que es tan entretenido como siempre.

Enésima revisión del clásico ruso

TETRIS WORLDS

¿NECESITABA el mundo una nueva versión de *Tetris*? Probablemente no, pero el hecho de que un juego tan antiguo y conocido siga siendo objeto de revisiones dice mucho en favor de la obra de Alexei Pajitnov.

THQ ha publicado el juego de Radical Entertainment lanzado el año pasado con el importante añadido de *Xbox Live*. No es la primera vez que se publica un *Tetris on line* -The New Tetris en Dreamcast-, pero sí se trata de la versión más lograda.

Curiosamente, hay una historia detrás de los puzzles a resolver. Los minons son los bloques, más o menos humanizados, a los que hay que salvar llevándolos de mundo en mundo. Las puertas de cada mundo se abren jugando a *Tetris*. Con esta excusa se proponen seis modos de juego diferentes, tres de ellos originales en la serie.

Los puzzles se desarrollan sobre un total de seis mundos y, lo más importante, *Tetris Worlds* admite partidas de hasta 4 jugadores. En este modo, el usuario visualiza en la misma pantalla su propio juego y el de los contrincantes. Además, algunas de las acciones permiten añadir líneas inacabadas a los otros jugadores. El resultado es una entretenida revisitación a un juego que todos conocemos de sobra. Obviamente, hay un público para este tipo de productos. Otra cosa es que una consola de última generación sea la plataforma adecuada.

Xbox Live -Los juegos

¿Quieres jugar *on line*? Enumeramos las posibilidades disponibles: los títulos que ya están a la venta y poseen opciones *Live*, bien de juego o de descarga de contenidos. Más abajo, recopilamos los títulos en preparación con un ojo puesto en Live.

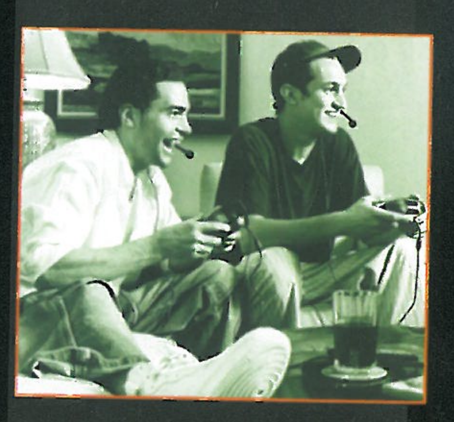
Próximamente

Estos son algunos de los juegos que vas a poder disfrutar en breve.

JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR	GÉNERO	LANZAMIENTO
Counter-Strike	Valve	Microsoft	*Shooter* por equipos	Invierno 2003
Halo 2	Bungie	Microsoft	*Shooter*	2004
Jade Empire	BioWare	Microsoft	RPG	Diciembre 2003
StarCraft: Ghost	Blizzard	Vivendi	Acción/Aventura	Diciembre 2003
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	Raven Software	Activision	FPS	Diciembre 2003
Top Spin	Microsoft	Microsoft	Deportes	Invierno 2003
				2004

HALO 2

XBOX LIVE



¡JUEGA ON LINE YA!

Xbox *Live* es un servicio de juegos *on line* que te permite disfrutar de títulos multijugador en Internet gracias a una conexión de banda ancha. Mediante el Xbox Communicator, cada juego transmite la voz de los diversos participantes; esto, unido a la conexión de banda ancha y a la increíble potencia de Xbox, hacen de *Xbox Live* el mejor destino de partidas *on line* del mundo. *Xbox Live* es el primer servicio que te permite competir en los mejores juegos del mundo contra cualquier persona del globo. Con la aparición este año de novedades *Live*, *Xbox Live* es, sin duda, la mejor opción.

Conéctate rápidamente

Xbox *Live* es *plug and play*. Conecta tu juego con capacidad *Live* preferido y empieza a jugar. Así de fácil. Te lo explicamos en tres pasos.

PASO 1
CONSIGUE ACCESO A INTERNET DE BANDA ANCHA
Debes disponer de un servicio de Internet de banda ancha, ya sea ADSL o por cable. Una conexión telefónica tradicional no te permite disfrutar de la mejor acción *on line*. Para conocer los servidores preferidos de Xbox *Live*, busca en http://www.xbox.com/es-es/live/start/broadband/. Con cada uno de ellos obtendrás la instalación y solución a los problemas que puedan presentarse, disponibilidad de servicio, información de contacto y soluciones domésticas en red compatibles con Xbox *Live*.

PASO 2
HAZTE CON TU *STARTER KIT* DE *XBOX LIVE*
El *Starter Kit* de *Xbox Live* contiene todo lo necesario para jugar en *Xbox Live*. Puedes comprar dicho *kit* en cualquier comercio que venda juegos para Xbox.

PASO 3
INICIA TU CONEXIÓN Y TU CUENTA
Elige el método de conexión a *Xbox Live* que mejor se adapte a tus exigencias. A continuación, abre tu cuenta. Lo único que debes hacer es conectarte a *Xbox Live*, crearla y prepararte para disfrutar de todo un año de los mejores juegos *on line* en Xbox *Live*. ¡Así de fácil!

Hazte con *live* - ¡El *pack* perfecto para tí!

PRODUCTO	DISPONIBLE EN	QUÉ OBTIENES	PRECIO*
Xbox Live Starter Kit	COMERCIOS	XBOX COMMUNICATOR, 12 MESES DE SERVICIO, DOS DEMOS DE JUEGOS	59,99 €
Renovación anual	MENU CONSOLA	12 MESES DE SERVICIO CONTINUADO	59,99 €
Renovación mensual	MENU CONSOLA	1 MES DE SERVICIO CONTINUADO	6,99 €
Prueba dos meses	JUEGOS COMPATIBLES CON *LIVE*	2 MESES DE PRUEBA (SÓLO PARA NUEVOS MIEMBROS DE *XBOX LIVE*)	GRATIS
Xbox Communicator	COMERCIOS	AURICULARES PARA *CHAT* DE VOZ	29,99 €

* (PRECIO RECOMENDADO)



XBOX LIVE STARTER KIT

¿Nunca has probado *Xbox Live*? Pues esto es lo que necesitas. Te ofrece sendas demos de dos juegos estupendos, un año completo de servicio *Live* y el Xbox Communicator.



DOS MESES DE PRUEBA

Cada vez que veas esta pegatina en un juego quiere decir que dentro hay una muestra de *Xbox Live* gratuita durante dos meses. Pruébalo y descubrirás que no puedes dejar de jugar.

Todo gira alrededor de los juegos

Xbox Live es el primer servicio de juegos _on line_ y sus características no están al alcance de la competencia. Sin embargo, en el fondo, no es más que _eso_: un servicio. Lo que diferencia a este servicio del resto es la lista de juegos: con más de 50 títulos disponibles, no encontrarás en otro sitio una oferta de géneros y propuestas más variada. Y para demostrarlo te enseñamos una pequeña selección de los títulos más destacados que están por llegar.

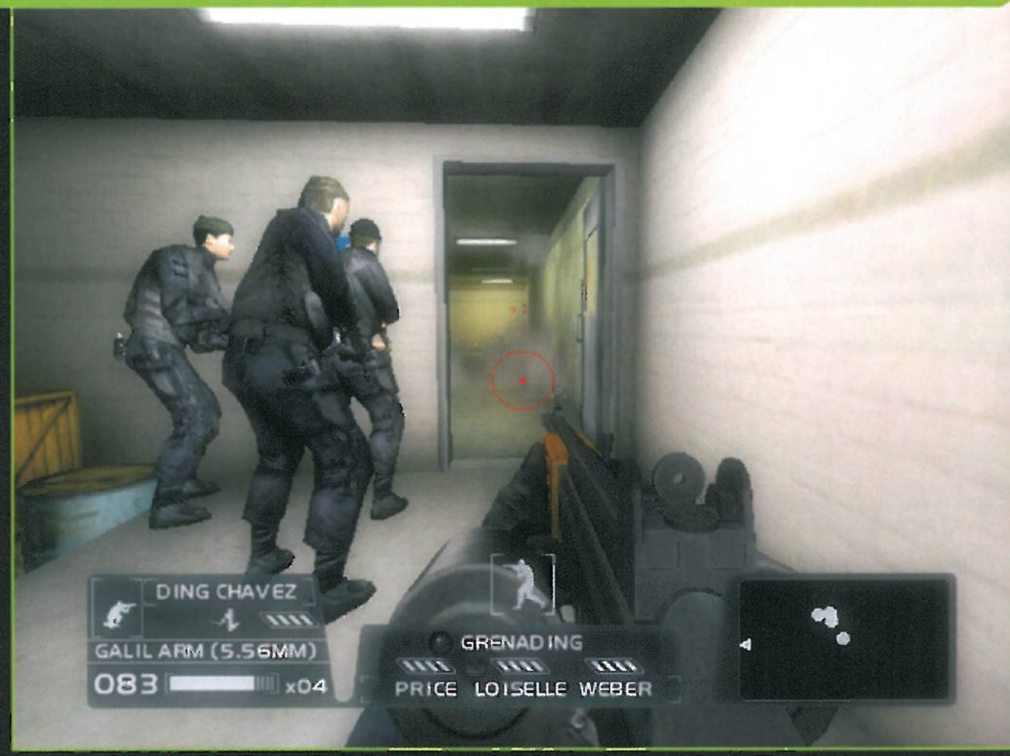
Tom Clancy's Rainbow Six 3 DISTRIBUIDOR: UBI SOFT

CHÁCHARA CON TRASFONDO

Los *shooters* basados en equipos siempre se han adaptado bien al universo *on line*, pero si sabes que todos los integrantes de tu escuadrón cuentan con un *Xbox Communicator* y que la partida fluye a través de una conexión de banda ancha, la experiencia resulta mucho más gratificante. Grita órdenes a los compañeros, pide ayuda e, incluso, aúlla de dolor mientras disfrutas de un montón de modos de juego en Xbox *Live*. *Rainbow Six 3* es exclusivo para Xbox y ofrece gráficos de miedo y jugabilidad adrenalítica y adictiva como pocas. Cuando una simple bala puede significar tu muerte, la comunicación y la estrategia son claves para la supervivencia. Una experiencia intensa tanto para uno como para varios jugadores que sólo encontrarás en *Xbox Live*.



↑ El nuevo motor de gráficos es realmente espectacular.



↑ Con niveles como el de Alcatraz, los enfrentamientos de órdago están asegurados en *Xbox Live*.

Project Gotham Racing 2 DISTRIBUIDOR: MICROSOFT

¡A TODO GAS!

En *Project Gotham Racing 2*, incluso cuando corres solo, en realidad te enfrentas a todo el mundo. El juego actualiza constantemente tu posición en las clasificaciones de líderes, tu puesto en cada circuito e, incluso, hará aparecer a tu «fantasma» para que otros puedan competir contra él.

Evidentemente, también puedes competir contra algún rival en cualquiera de los circuitos basados en ciudades reales como Chicago, Barcelona o Edimburgo.

Con más de 50 coches con licencia y el adictivo sistema Kudos, que premia a los que compiten con estilo, *Project Gotham Racing 2* es un título que te mantendrá pegado a la pantalla sin remisión. Se disputará incluso un Desafío Fantasma semanal con el que podrás descargar adrenalina y experimentar en tus carnes la despiadada competitividad de las carreras *on line* sin moverte del sillón.

Desde los gráficos hasta la jugabilidad, pasando por la generosidad de los extras, *Project Gotham Racing 2* es lo último en juegos de carreras y uno de los títulos punteros para *Xbox Live*.



↑ Coches exóticos, gran variedad de circuitos y carreras repletas de acción: *Project Gotham City Racing 2* podría convertirse, sin duda, en la joya de la corona de *Xbox Live*.



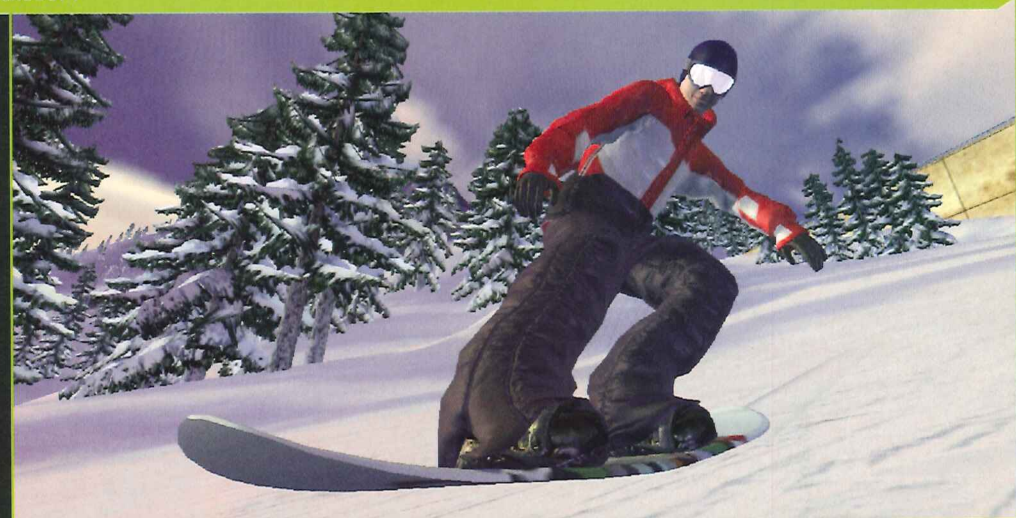
Amped 2 DISTRIBUIDOR: MICROSOFT

DEPORTE DE ALTURA

Disfruta al máximo con la tabla de *Amped 2*, lo último y más emocionante en deportes de *snowboarding*; además, vive en tu propia piel las sensaciones que tiene un competidor profesional.

Viaja a través de heladas montañas totalmente reales en localizaciones como Nueva Zelanda y explora las diferentes pistas que tienes a tu disposición.

Cuentas con una gran variedad de trucos bastante amplia como para dejar sin habla a tu concurrida audiencia; sino, siempre puedes echar mano de hasta siete amigos con los que compartir experiencias tanto en *Xbox Live* como en el modo multijugador. Observa como llevas a alguno de los 14 mejores profesionales del *snowboarding* del mundo a las cumbres más frías y peligrosas del planeta.



↑ Amped 2 viene cargado con la mejor dosis de acción que verás este año.

Top Spin DISTRIBUIDOR: MICROSOFT



PUNTO, SET Y PARTIDO

Define tu estilo de juego, toma riesgos, práctica los golpes clásicos, discute los puntos y gánate al público para forjarte una imagen única en la pista de juego, antes de lanzarte a competir en partidos *on line* contra otros oponentes utilizando uno de los 16 populares jugadores que se incluyen. Entre ellos encontrarás a Lleyton Hewitt, Michael Chang o la súper sexy Anna Kournikova. ¡Conviértete en el número uno del mundo! Ábrete camino a través de los *rankings* de *Xbox Live* hasta llegar a la cima de la ATP!

Counter-Strike DISTRIBUIDOR: MICROSOFT



10 MILLONES DE JUGADORES NO PUEDEN ESTAR EQUIVOCADOS

Counter-Strike es el juego *on line* más famoso de la historia... y por muchos motivos. La jugabilidad por equipos es adictiva y retadora a un tiempo, pero a partir de un enfoque original nunca visto en otros títulos. Y ahora, el único lugar en el que podrás disfrutar de la horda de modos multijugador, gráficos mejorados y mapas nuevos es en *Xbox Live*.

XIII DISTRIBUIDOR: UBI SOFT



ASPECTO DIFERENTE, JUGABILIDAD FAMILIAR

A primera vista, los gráficos de técnica *cel-shading* de *XIII* parecen de dibujos animados. Sin embargo, no se trata de Heidi, sino de un violento *shooter* en primera persona con buenas dosis de gore y toneladas de opciones multijugador, características ambas que siempre abundan en el género. La versión para Xbox cuenta con modos multijugador exclusivos y la acción es frenética y divertida en *Xbox Live*.

Crimson Skies DISTRIBUIDOR: MICROSOFT



¡COMBATES EN EL AIRE!

No se trata de un simulador de vuelo, sino de un juego de acción que te coloca en la cabina de un montón de aviones de ficción con el objetivo final de convertirte en un héroe de los aires. Las opciones *Live* ofrecen un montón de posibilidades diferentes, todas ellas repletas de acción, escuadrones y, sobre todo, mucha diversión. También podrás bajarte mapas, modos y aviones nuevos vía *Xbox Live*, novedades que no encontrarás en ningún otro lugar ya que son exclusivas para *Xbox Live*.

Ya disponibles

Aquí tienes una lista rápida de los juegos disponibles para *Xbox Live* durante este año. ¡Y vendrán más!

- Skies
- Tom Clancy's Rainbow Six 3™
- Project Gotham Racing® 2
- Tom Clancy's Ghost Recon™: Island Thunder™
- Tom Clancy's Splinter Cell®
- Amped® 2
- Top Spin™
- Unreal® Championship
- MotoGP 2
- XIII
- Colin McRae Rally 04™
- StarWars™ Jedi Knight™: Jedi Academy™
- StarWars: Knights of the Old Republic™
- Burnout™2: Point of Impact
- Counter-Strike™
- Sega GT Online
- Magic: The Gathering® - Battlegrounds
- Conflict: Desert Storm II™
- Brute Force™
- Outlaw Volleyball™
- Phantasy Star Online™
- Midtown Madness 3™
- Midnight Club II
- MechAssault™
- ToeJam & Earl III: Mission to Earth™
- ESPN NFL Football
- ESPN NBA Basketball
- ESPN NHL Hockey
- NBA 2K3
- NHL 2K3
- NFL 2K3
- Capcom® Vs SNK® 2 EO

Próximamente

- Halo® 2
- Tom Clancy's Splinter Cell®
- Pandora Tomorrow™
- Full Spectrum Warrior™
- Ninja Gaiden®
- Unreal® II - The Awakening
- Conker: Live & Uncut

Xbox *Live* 2.0

EL MEJOR, TODAVÍA MEJOR

¿Crees que lo sabes todo de *Xbox Live*? Sabes que es la experiencia *on line* más rápida e intensa del mercado y, desde luego, ahí tienes toda la razón. Lo que tal vez no sepas es que *Xbox Live* va mejorando día a día.

>> *XBOX LIVE NOW*

De entre todos tus amigos *Xbox Live*, descubre exactamente a los que juegan en cada momento y a qué título. Puedes unirte a la partida, invitarlos o decidir con ellos, en tiempo real, a qué título os apetece jugar. *Xbox Live News* te brinda lo último en noticias y videojuegos para *Xbox Live*.

>> *XBOX LIVE NOW* - *CHAT* DE VOZ EXTENDIDO

El *chat* de voz se ha extendido de tal manera que ha acabado convirtiéndose en una auténtica experiencia social para los jugones, quienes tras los vericuetos de la sesión, siguen conectados para comentar los derroteros que ha tomado la partida. Gracias al nuevo grupo de diálogo, nunca antes había sido tan fácil hablar con los amigos desde el mismo menú de la consola.

>> *XBOX LIVE WEB*

Disfruta de la experiencia *Xbox Live* también en el PC, desde el que podrás seguir la pista a tu Lista de Amigos o acceder a tus estadísticas(se requiere acceso a Internet). Ahora ya puedes personalizar tus partidas desde el ordenador del trabajo, o el del colegio, para que cuando llegues a casa y conectes tu consola puedas dedicarte a jugar sin más.

>> *XBOX LIVE WEB* - LISTA DE AMIGOS EXTENDIDA

¿Quieres saber a qué están jugando los amigos? Sígueles la pista desde tu cuenta *Xbox Live*, ahora también desde tu PC. Imagina por un momento que estás aburrido ante el ordenador y que, de repente, uno de tus amigos se conecta y reta a alguien a jugar una partida con *Project Gotham Racing 2*. ¿No te apetece?

>> PÁGINA *XBOX LIVE:*

Accede a www.xbox.com/es-ES/live y disfrutarás de contenidos personalizados y exclusivos sobre el universo *Xbox Live*: novedades, noticias... Se trata de la página oficial de *Xbox Live*.



Pruébalo con la oferta del mes

¿ESTÁS PREPARADO?

Puedes saborear un aperitivo del servicio de juego de banda ancha más excitante del mundo (para algunos de los mejores juegos que ya están disponibles en las estanterías de las tiendas), y después estarás ya sólo a unos pocos pasos de vivir toda una nueva experiencia con tu Xbox. La siguiente vez que compres un juego con opciones para *Live*, simplemente estate atento a la etiqueta «Oferta de prueba» adherida a la caja del producto. Esta es la garantía de que dentro encontrarás los detalles que necesitas para activar el servicio de banda ancha *Xbox Live* en tu casa por un periodo de dos meses completos - lo que equivale a dos meses de entretenimiento de alta calidad jugando contra los mejores jugadores de todo el mundo-. Ya quieras carreras desenfrenadas, la acción más sigilosa o una adrenalítica dosis de diversión deportiva, ten por seguro que hay un juego para ti. Una vez que lo pruebes, nunca volverás a jugar de la misma anticuada forma. Recuerda: «It's good to play together!».

Oferta de prueba en el interior.
Visita www.xbox.com/live/ y elige tu país para ver más detalles.
XBOX LIVE
Prueba la nueva era del juego en banda ancha
Oferta válida del 01/10/03 al 31/03/04
0703 Prueb nº X09-95646 ES

El futuro es brillante

Xbox Live no se detiene jamás...

Aunque no conoce rival, *Xbox Live* no ceja en su empeño de presentar novedades mejores y más grandes de cara al futuro. En los primeros meses del próximo año podrás recibir mensajes instantáneos que te pongan al día del resto de resultados en tu liga, o bien un correo electrónico que te informe de que algún otro jugador te ha birlado la hegemonía en la lista de ganadores. Podrás incluso utilizar tu móvil o PDA para saber lo que se cuece en *Xbox Live* en todo momento, y descubrir, por ejemplo, si alguien es capaz de superar ese *récord* del que te sientes tan orgulloso. Sin lugar a dudas, el futuro, para los usuarios de *Xbox Live*, es cada vez más brillante.

Márcate un backside 5, impresiona a la prensa, emociona a tu sponsor y haz morder el polvo a tu primo que vive en el quinto pino.



Microsoft game studios



No es sólo una segunda parte, Amped2 llega para convertirse en la mejor experiencia en freestyle por tierra, mar y aire. Echa carreras con tus amigos de todo el mundo en el servicio de Xbox *Live*™ y habla sin parar durante tus interminables descensos. Compite con tus colegas o reta a algún bocazas en XSN Sports para alcanzar la fama. Más de 300 temas indie sonarán mientras ganas puntos por hacer piruetas como stalls y butters con tu mejor estilo. Es tu oportunidad de competir con profesionales y experimentar el snowskate, el nuevo deporte de nieve. Las pendientes son todas tuyas. Cómo te lances por ellas, también es cosa tuya.



XSN SPORTS

XBOX LIVE



it's good to play together

xbox.com/amped2



LA ELITE DE LA XBOX

AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING
Analizado ROX 02
Género: *Snowboarding*. El mejor juego sobre una tabla que hemos visto en mucho tiempo, por no decir el mejor de la historia. 8,7

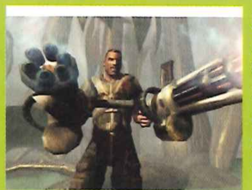


El planteamiento es muy simple. Tienen este galardón los juegos disponibles para Xbox que cuentan con una puntuación igual o superior a 8,5. Se trata de títulos que deben ser jugados por todo buen aficionado a los videojuegos que se precie.

4X4 EVO 2	**Analizado** ROX 07	**Género:** Carreras	Un título para los amantes del *Off Road*, pero no para los de la velocidad.	5,5
ALIEN VS PREDATOR: EXTINCTION	**Analizado** ROX 19	**Género:** ETR	Agradará a muchos «jugones» pero defraudará a los auténticos seguidores de la saga.	6,9
ALL-STAR BASEBALL 2003	**Analizado** ROX 07	**Género:** Béisbol	La diversión máxima se alcanza cuando se juega en compañía de un amigo.	7,0
ALTER ECHO	**Analizado** ROX 21	**Género:** Acción	Empieza muy bien pero pronto se convierte en algo repetitivo y la originalidad desaparece.	6,9
ANTZ EXTREME RACING	**Analizado** ROX 08	**Género:** Carreras	Demasiado difícil para su público objetivo: los niños.	5,0
ATARI TRANSWORLD SURF	**Analizado** ROX 03	**Género:** Surf	Sólo para los locos de los deportes extremos. Está bien si aceptas sus limitaciones.	6,9
ARCTIC THUNDER	**Analizado** ROX 02	**Género:** Carreras	Tendría más posibilidades con un mejor motor gráfico.	5,9
ATV: QUAD POWER RACING 2	**Analizado** ROX 13	**Género:** Carreras	Por fin un juego de *quads* decente.	8,0
AZURIK: RISE OF PERATHIA	**Analizado** ROX 06	**Género:** Acción / Aventura	Una pintoresca pero muy poco satisfactoria aventura de acción fantástica.	3,1
BARBARIAN	**Analizado** ROX 10	**Género:** Beat'em-up	Título bastante sólido que deja en buen lugar a los juegos de lucha.	7,3
BATMAN: DARK TOMORROW	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Un juego horroroso que no merece ni tu dinero ni tu tiempo.	3,5
BATMAN: VENGEANCE	**Analizado** ROX 03	**Género:** Acción / Aventura	Mecánica simple, escasa jugabilidad y gráficos nada brillantes.	4,5
BATTLE ENGINE AQUILA	**Analizado** ROX 11	**Género:** Mech shoot-'em-up	Un juego de *mechs* que conjuga acción y estrategia.	8,1
BIG MUTHA TRUCKERS	**Analizado** ROX 11	**Género:** Conducción	Valiente intento de crear un juego original.	6,5
BLACKSTONE: MAGIC AN STEEL	**Analizado** ROX 14	**Género:** RPG Arcade	Una buena mezcla de acción y RPG a nivel superficial.	7,0
BLOOD OMEN 2	**Analizado** ROX 04	**Género:** Acción / Aventura	Podría haber sido uno de los grandes de no ser por su excesiva linealidad.	6,9



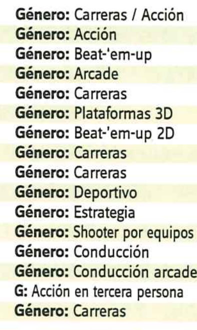
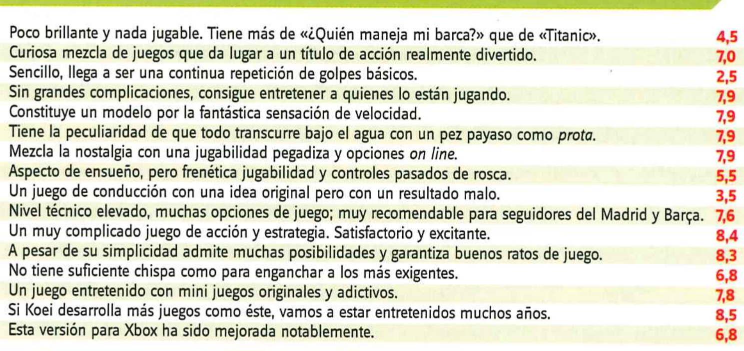
BLINX:THE TIME SWEEPER
Analizado ROX 10
Género: Plataformas. Al principio es difícil controlar el tiempo pero después es tremendamente divertido. 9,0



BRUTE FORCE
Analizado ROX 17
Género: Acción
Podría haber sido mejor de lo que es, pero el modo cooperativo compensa sus limitaciones. 8,5



BUFFY LA CAZAVAMPIROS
Analizado ROX 8
Género: Acción / Aventura
Gran aventura que capta perfectamente la esencia de la serie de televisión. 8,5

BLOOD WAKE	**Analizado** ROX 03	**Género:** Carreras / Acción	Poco brillante y nada jugable. Tiene más de «¿Quién maneja mi barca?» que de «Titanic».	4,5
BLOODRAYNE	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Curiosa mezcla de juegos que da lugar a un título de acción realmente divertido.	7,0
BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON	**Analizado** ROX 09	**Género:** Beat-'em-up	Sencillo, llega a ser una continua repetición de golpes básicos.	2,5
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS	**Analizado** ROX 21	**Género:** Arcade	Sin grandes complicaciones, consigue entretener a quienes lo están jugando.	7,9
BURNOUT	**Analizado** ROX 05	**Género:** Carreras	Constituye un modelo por la fantástica sensación de velocidad.	7,9
BUSCANDO A NEMO	**Analizado** ROX 21	**Género:** Plataformas 3D	Tiene la peculiaridad de que todo transcurre bajo el agua con un pez payaso como *prota*.	7,9
CAPCOM VS SNK 2 EO	**Analizado** ROX 15	**Género:** Beat-'em-up 2D	Mezcla la nostalgia con una jugabilidad pegadiza y opciones *on line*.	7,9
CEL DAMAGE	**Analizado** ROX 03	**Género:** Carreras	Aspecto de ensueño, pero frenética jugabilidad y controles pasados de rosca.	5,5
CIRCUS MAXIMUS	**Analizado** ROX 06	**Género:** Carreras	Un juego de conducción con una idea original pero con un resultado malo.	3,5
CLUB FOOTBALL	**Analizado** ROX 21	**Género:** Deportivo	Nivel técnico elevado, muchas opciones de juego; muy recomendable para seguidores del Madrid y Barça.	7,6
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	**Analizado** ROX 07	**Género:** Estrategia	Un muy complicado juego de acción y estrategia. Satisfactorio y excitante.	8,4
CONFLICT: DESERT STORM	**Analizado** ROX 08	**Género:** Shooter por equipos	A pesar de su simplicidad admite muchas posibilidades y garantiza buenos ratos de juego.	8,3
CRASH	**Analizado** ROX 06	**Género:** Conducción	No tiene suficiente chispa como para enganchar a los más exigentes.	6,8
CRAZY TAXI 3	**Analizado** ROX 09	**Género:** Conducción arcade	Un juego entretenido con mini juegos originales y adictivos.	7,8
CRIMSON SEA	**Analizado** ROX 15	**G:** Acción en tercera persona	Si Koei desarrolla más juegos como éste, vamos a estar entretenidos muchos años.	8,5
DAKAR 2	**Analizado:** ROX 18	**Género:** Carreras	Esta versión para Xbox ha sido mejorada notablemente.	6,8



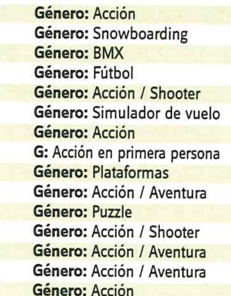
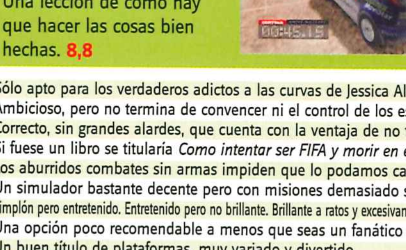
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT
Analizado ROX 16 **Género:** Carreras. Un juego de coches arcade 100% adictivo, espectacular y larguísimo gracias a sus múltiples modos de juego. 9,0



CHAMPIONSHIP MANAGER TEMPORADA 01/02
Analizado ROX 4
Género: Fútbol estrategia
Una lección de cómo hay que hacer las cosas bien hechas. 8,8



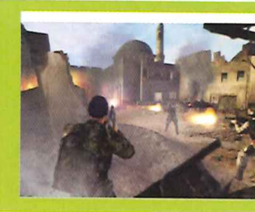
COLIN McRAE RALLY 3
Analizado ROX 10
Género: Conducción
Muestra el significado de la palabra jugabilidad en su estado más puro. 9,0

DARK ANGEL	**Analizado** ROX 14	**Género:** Acción	Sólo apto para los verdaderos adictos a las curvas de Jessica Alba.	4,5
DARK SUMMIT	**Analizado** ROX 03	**Género:** Snowboarding	Ambicioso, pero no termina de convencer ni el control de los esquiadores ni su argumento.	4,0
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	**Analizado** ROX 02	**Género:** BMX	Correcto, sin grandes alardes, que cuenta con la ventaja de no tener competencia en su estilo.	7,0
DAVID BECKHAM SOCCER	**Analizado** ROX 04	**Género:** Fútbol	Si fuese un libro se titularía *Como intentar ser FIFA y morir en el intento*.	3,1
DEAD TO RIGHTS	**Analizado** ROX 12	**Género:** Acción / Shooter	Los aburridos combates sin armas impiden que lo podamos calificar de extraordinario.	7,0
DEADLY SKIES	**Analizado** ROX 04	**Género:** Simulador de vuelo	Un simulador bastante decente pero con misiones demasiado simples.	7,5
DEFENDER	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Simplón pero entretenido. Entretenido pero no brillante. Brillante a ratos y excesivamente repetitivo la mayor parte del tiempo.	6,0
DIE HARD: VENDETTA	**Analizado:** ROX 18	**G:** Acción en primera persona	Una opción poco recomendable a menos que seas un fanático de La jungla de cristal.	4,0
DR MUTO	**Analizado** ROX 14	**Género:** Plataformas	Un buen título de plataformas, muy variado y divertido.	8,2
DYNASTY WARRIORS 3	**Analizado** ROX 11	**Género:** Acción / Aventura	Interminables horas de acción si consigues superar sus carencias.	8,0
EGGO MANIA	**Analizado** ROX 09	**Género:** Puzzle	Suficientemente bueno como para entretener bastante rato a dos jugadores.	6,5
EL IMPERIO DEL FUEGO	**Analizado** ROX 11	**Género:** Acción / Shooter	Arcade sin complicaciones pero con unos controles mejorables.	5,5
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO	**Analizado** ROX 10	**Género:** Acción / Aventura	La mejor recreación lograda hasta el momento de la obra de Tolkien en un videojuego.	7,7
ENCLAVE	**Analizado** ROX 10	**Género:** Acción / Aventura	Un juego que sólo divertirá a unos pocos.	6,9
ENTER THE MATRIX	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	No se trata de un producto derivado para exprimir la licencia, sino un producto con entidad propia dentro del universo Matrix.	7,5



COLIN MCRAE RALLY 04
Analizado ROX 20
Género: Carreras
El Rey vuelve con más fuerza. No hay mejor juego de rallies que éste. 9,4



CONFLICT DESERT STORM II
Analizado ROX 20
Género: *Shooter* en primera persona. Acción en primera persona junto a elementos de simulación. Extraordinario. 8,5



CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX
Analizado ROX 4
Género: Plataformas
Repite la misma fórmula de las anteriores entregas. 8,7

WWW.SINFINDEJUEGOS.COM

JUEGOS JAVA, LOGOS, TONOS, POLIFONICOS,... LO TENEMOS TODO PARA TU MOVIL

fondos
en color para tu movil

envia WAP21 + un espacio y el codigo de tu fotofondo > al 7494

O LLAMA AL 806 41 69 93

cine, coches, viajes, animales, deportes...

ANIMACIONES

NO TE FUMES LA TARJETA SIM — 44021
TENER SEXO CONMIGO MATA DE PLACER — 44019
MORIR PUEDE MATAR — 44009
TIRAR EL MOVIL CONTRA LA PARED LE PUEDE RESULTAR CARO — 44008
FUMAR LA ANTENA DE UN MÓVIL TE PUEDE MATAR — 44001

35516 35449 35497 35433 35482 35935 36027 35208 35936

35440 35937 35484 35427 36170 35546 35489 35542 35028 36232 35498 35059 35493 36034 35437

35438 35485 35501 35453 35492 35252 35499 35446 36213 36283 35426 35321 35280 35322 PERRO ANIMA109

35479 35494 35518 35994 36155 36036 35955 35503 35460 36281 35477 35212 35418 36094 35521 ANIMA108

35541 35520 35502 35476 35487 35425 35980 35429
2 llamadas perdidas de Bin Laden — Llamar — 45007
1 llamada perdida o un mensaje... no recuerdo — 45037
3 llamadas perdidas estamos buscándolas — Encontrar — 45015
1 llamada perdida de tu amante — Llamar — 45009
35570 35819 ANIMA111

top videojuegos

Si dudas estamos en juegos@sinfindejuegos.com

B-MAN 107159 · M-FUT 111582 · BETRIS 111561 · TAXI 110219 · E. SPEED 110206
XMEN2 cod XMEN · ITALIANJOB cod JOB · TOPGUN cod TOP · ELDER SCR. cod ELDER · KAMASUTRA 110295

envía PJ14 espacio y del cód. del juego al 7494

bromas telefonicas

¡¡¡GRITOS DE FÚTBOL!!!
¡¡¡BROMAS ERÓTICAS!!!

Estos son sólo algunos ejemplos de nuestras divertidas bromas... hay muchas más bromas en nuestra centralita. ¡¡¡Escúchalas en el tlfno. y elige la que más te guste....

Sólo tienes que llamar al teléfono **806 52 62 78** y elegir la broma que más te guste

BOMBON	UN TRAVESTI LLAMARÁ A TU AMIGO PARA PROPONER JUEGOS ERÓTICOS
EMBARAZA	UNA EMBARAZADA LLAMARÁ A TU AMIGO PARA ANUNCIARLE Q ES PADRE
ORGASMO	TU AMIGO ESCUCHARÁ UN ORGASMO MUY EXPLOSIVO
CHULO	UN CHULO LLAMARÁ A TU AMIGO PARA PEDIRLE EL PAGO POR SU CHICA.
VIDEO	UN VÍDEO-CLUB LLAMARÁ A TU AMIGO PIDIÉNDOLE UNAS PELÍCULAS...
CONTACTO	UNA CHICA LLAMARÁ A TU AMIGO PQ LO HAVISTO EN LOS CONTACTOS.
ANUNCIO	UNA AGENCIA MATRIMONIAL ANUNCIARÁ QUE TIENEN A SU CHICA IDEAL.
CUMPLE	UNA PEÑA DE GENTE LE CANTARÁ A TU AMIGO EL CUMPLEAÑOS FELIZ.
JURADO	AVISARÁN A TU AMIGO PARA FORMAR PARTE DE UN JURADO POPULAR.
BANCO	UN BANCO RECLAMARÁ A TU AMIGO UNAS DEUDAS PENDIENTES.



tonos polifonicos

O LLAMA AL 806 41 69 93

envía TONOS26 un espacio y el código de tu tono al 7494

si no esta el tono que estas buscando envia TONOS26 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo...) al 7494

83920	SUPERSTAR	JAMELIA
83919	PRECIOUS	ANNIE LENNOX
83918	WHERE IS THE LOVE	BLACK EYED PEAS
83917	HEY WHATEVER	WESTLIFE
83916	EAT YOU ALIVE	LIMP BIZKIT
83915	JAJAUMA NI SASENAIDE	RANMA 1/2
83914	NO ES LO MISMO	ALEJANDRO SANZ
83913	SCREAM FOR MORE	KATE RYAN
83912	SOMEDAY	NICKELBACK
83911	THE WEATHER EXPERIENCE	THE PRODIGY
82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
83599	PAPI CHULO	EL CHOMBO
83796	LA MADRE DE JOSE	EL CANTO DEL LOCO
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
83604	LOCA	MALENA GRACIA
80017	MISSION IMPOSSIBLE	FILM
83228	SAMBA ADAGIO	SAFRI DUO
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
80025	THE SIMPSONS	THEME
80726	NO WOMAN NO CRY	BOB MARLEY
81689	ROSAS Y ESPINAS	DAVID BISBAL
82935	NOCHES DE BOHEMIA	NAVAJITA PLATEÁ
83662	CRAZY IN LOVE	BEYONCE & JAY Z
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
82172	BARCELONA	HIMNO OFICIAL
81690	BYE BYE	DAVID CIVERA
80001	IN DA CLUB	50 CENT
83850	LAS TAPITAS	ANUNCIO ONCE
83655	THUNDERS TRUCK	ACDC
83675	FLIGHT 673	DJ TIESTO
80043	THE TERMINATOR	FILM
82004	A DIOS LE PIDO	JUANES
80269	FREESTYLER	BOMFUNK MCS
80096	PULP FICTION	FILM
80298	MASTER OF PUPPETS	METALLICA
80056	INSOMNIA	FAITHLESS
80002	LOSE YOURSELF	EMINEM
83808	HIMNO DE ESPAÑA	HIMNO
83658	STAR WARS	JOHN WILLIAMS
80093	EQUADOR	SASH
80293	ITS MY LIFE	BON JOVI
80472	EVERY BREATH YOU TAKE	THE POLICE
80143	PINK PANTHER	THEME
80065	FRIENDS	THEME
81684	MUNDIAN TO BACH KE	PANJABI MC
82835	MIÉNTEME	D. BISBAL Y E. GADEL
80174	EXPEDIENTE X	TELEVISION
80024	THE MATRIX	FILM
83580	WEEKEND	SCOOTER
83290	SIN MIEDO A NADA	ALEX UBAGO & AMAIA
80108	BENNY HILL	THEME
80642	ENJOY THE SILENCE	DEPECHE MODE
82430	DEVUÉLVEME LA VIDA	ANTONIO OROZCO
83797	MAS QUE NADA	TANGA GIRLS
83598	MARIPOSA TRAICIONERA	MANA
80045	WITHOUT ME	EMINEM
80014	JAMES BOND	FILM
82124	ATLETICO DE MADRID	HIMNO OFICIAL
83856	20 DE ENERO	LA OREJA DE VAN GOGH
82284	COLOR ESPERANZA	DIEGO TORRES
83609	VEN VEN VEN	SEX BOMB
82123	ATHLETIC DE BILBAO	HIMNO OFICIAL
80044	ROCKY	FILM
83883	FRAGGLE ROCK	TELEVISION
83642	NO TE ESCAPARAS	HOMBRES G
83585	LIBERTINE	KATE RYAN
82380	DAME VENENO	LOS CHUNGUITOS
80041	HEAVEN	DJ SAMMY FEAT. YARON
81685	TU ES FOUTU	IN-GRID
80336	MACGYVER	THEME
80239	FINAL COUNTDOWN	EUROPE

logos y tonos

consiguelos con solo 1 sms

ENVIA LT37 + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL > AL 7494

O LLAMA AL 806 41 69 98 EJ: LT37 50412 SIEMENS

si no esta el tono que estas buscando envia LT37 seguido de un espacio y una palabra que la identifique al 7494

SHIN-CHAN · ESPAÑA! · EMINEM · MARIA

21083 09121 21012 16222 09013 09016 06351 21019 09012

01163 50111 03110 30002 27026 01246 03004 29087 02279

30023 03383 06047 03084 27000 18026 03520 20138 03091

TOP TONOS

54391 Son de amores Andy y Lucas
55058 Cara al sol Himno
62050 Los Munsters tv
54210 Fiesta pagana Mago de oz
54394 No es lo mismo Alejandro Sanz
54353 Papi Chulo El chombo
55011 Himno de España Himnos
62073 Shin Chan Tv
55024 Himno de la Legion Himno
62096 Las tapitas Anuncio Once
59743 Where is the love Black Eyed Peas
54388 La madre de Jose El canto del loco
62023 Simpsons tv
68014 Hala Madrid himno
62027 Fraggle rock tv
54276 Ni mas ni menos Los Chichos
60570 Bring to life Evanescence

68002 Cant del Barca himno
54387 Loca Malena Gracia
51027 Mission impossible cine
51005 El Exorcista cine
59608 8 mile Eminem
59709 Crazy in love Beyonce feat. Jay Z
54368 Bye bye David Civera
59168 No woman no cry Bob marley
62039 Rasca y pica tv
57005 Tarzan Grito
68030 Centenario Real Madrid Himno
53205 Samba adagio Safri duo
65021 Paquito chocolatero yeye
68004 Athletic de Bilbao himno
51021 La Pantera rosa cine
59045 Tubular bells Mike oldfield
55059 Asturias Patria querida Himno

51000 Star wars darth vader cine
59626 In Da Club 50 Cent
68001 Atletico de Madrid himno
54274 Hasta que el cuerpo... Mago de Oz
60238 Nothing Else Matters Metallica
72107 Braveheart DJ Sakin
62007 El equipo A tv

NOVEDADES

53379 Who said Planet funk
60636 Animal nitrate Suede
64122 Sundown S Club
60634 Say cheese Fast food rockers
53378 Time of our lives Paul Van Dyk
60633 12:51 The Strokes
54403 Molinos de viento Mago de Oz
64121 Mixed up world Sophie Ellis Bextor
64119 Slow Kylie Minogue
60632 Attitude Suede

SI TIENES ALGUNA SUGERENCIA Y QUIERES VERLA EN EL PRÓXIMO NUMERO>> ENVÍA PIDO + ESPACIO + UNA DESCRIPCION DE LO QUE QUIERES AL 7494. *Precio sms: 0,9 €/men. *Precio max/min 906: 1,06 € r.L, 1,357 € r.m. Apd. Correos 3119 - 41003 Sevilla *Los datos obtenidos entrarán en la basede datos para el envio de publicidad. Para darse de baja llame al 902013633 Nº LIC. SOAERMV8M/513/09/9019 *Mov. compatibles: MMS>> MOTOROLA A830 E380 E390 T720 T720i V300 V600 NOKIA 3300 3510i 3650 51006100 6220 6610 6800 7210 7250 7250i 7650 8910i N-GAGE PANASONIC GD87 SHARP GX10/ SONYERICSSON> P800 T300 T310 T302 T610 T618 T68 T68i JUEGOSJAVA>> Nokia 7650 7210 3650 6610 3410 6310i 3510i 8910i 3510 Siemens M50 C55 SL45i Motorola T720 Sharp GX10 . MOVILJUEGOS>> MOTOROLA T720 / NOKIA 3410 3510i 3650 5100 6100 6310i 6610 7210 7250 7650 / SHARP> GX10 / SIEMENS M50, MT50 POLIFÓNICOS>> Motorola C330 C330+ T720 Nokia 3510 3650 6100 6610 6800 7210 7650 Panasonic GD 87 GD87 GD96 A400N600 Samsung S100 T100 Sharp GX1 GX10 GX10 Siemens C55 S55 SL55 SonyEricsson P800 T300 POLIEXITOS MOTOROLA C330 C330+ T720 NOKIA 3510 3650 6100 6610 6800 7210 7650 PANASONIC GD 87 GD87 GD96 SAMSUNG A400 N600 S100 T100 SHARP GX1 GX10 GX10 SIEMENS C55 S55 SL55 SONY ERICSSON P800 T300. MEGAJUEGOS NOKIA 3650 7650 7210, 6100 3510i 3410 MOTOROLA T720 SIEMENS S55 SHARP Gx10. Polifónicos y juegos necesitan varios mensajes para su descarga. Logos y tonos necesitan 1 solo mensaje. WWW.SINFINDEJUEGOS.COM o JUEGOS@SINFINDEJUEGOS.COM.



DEAD OR ALIVE 3
Analizado ROX 2
Género: Beat-'em-up
Es el juego de lucha más espectacular que os atrapará con su ritmo endiablado y su profundidad táctica. 9,3



DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL
Analizado ROX 13
Género: Voleibol
Un lujo para la vista y un manantial de diversión.
8,9



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES
Analizado ROX 14**Género:** Acción / Aventura.
Uno de los juegos más fieles a una licencia, y uno de los títulos del año. 8,5

ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	**Analizado** ROX 04	**Género:** Deportes de invierno	Un título antológico de deportes que pasará sin pena ni gloria por Xbox.	5,0
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	**Analizado** ROX 06	**Género:** Snowboarding	Un más que interesante juego de *snowboard*.	7,0
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	**Analizado:** ROX 18	**Género:** Acción	Más digno y entretenido que sus predecesores sin dejar de ser un juego de serie «B».	6,0
F1 CAREER CHALLENGE	**Analizado** ROX 17	**Género:** Carreras	Correcto juego de F1 que falla en no tener la temporada actual y la falta de algunas opciones importantes.	6,9
FILA WORLD TOUR TENNIS	**Analizado** ROX 09	**Género:** Tenis	No es la mejor opción para los amantes del tenis.	2,8
FIREBLADE	**Analizado** ROX 12	**Género:** Shoot-'em-up	Podía haber dado bastante de sí, pero se ha quedado en agua de borrajas.	4,0
FREAKY FLYERS	**Analizado** ROX 21	**Género:** Conducción	Un arcade de conducción con algunas ideas originales que reparte diversión.	7,0
FREEDOM FIGHTERS	**Analizado** ROX 20	**Género:** Acción	Un magnífico equilibrio entre acción descerebrada y táctica de guerrillas.	8,0
FREESTYLE METALX	**Analizado** ROX 21	**Género:** Carreras	Absorbente, difícil y muy variado; el mejor juego de motocross del catálogo de Xbox.	7,8
FURIOUS KARTING	**Analizado** ROX 12	**Género:** Carreras	Sólo ofrece diversión para unas cuantas partidas con nuestros amigos.	6,0
FUZION FRENZY	**Analizado** ROX 02	**Género:** Party Game	A pesar del número de juegos, la mayoría son similares y sólo algunos son divertidos.	5,0
GAUNTLET: DARK LEGACY	**Analizado** ROX 07	**Género:** Aventura arcade	Los nuevos toques roleros le dan algo de personalidad.	4,0
GENMA ONIMUSHA	**Analizado** ROX 03	**Género:** Acción / Aventura	Te gustará si te divierten las aventuras de cortar y trocear que no sean demasiado ambiciosas.	6,5
GRAVITY GAMES BIKE: STREET.VERT.DIRT	**Analizado** ROX 10	**Género:** BMX	Desafortunado intento de imitar el estilo del legendario Tony Hawk.	1,5
GROUP S CHALLENGE	**Analizado** ROX 21	**Género:** Conducción	Un carreras entretenido que, gracias al modo carrera, nos llevará su tiempo completarlo.	7,7
GUN METAL	**Analizado** ROX 07	**Género:** Acción / Shooter	Adictivo, divertido y espectacular en algunos momentos.	8,0
GUN VALKYRIE	**Analizado** ROX 05	**Género:** Shoot-'em-up	O te gusta o lo odias. A nosotros nos ha gustado y ha captado nuestra atención.	8,0
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	**Analizado** ROX 11	**Género:** Acción / Aventura	Buena recreación del mundo de Potter en una consola, pero demasiado fácil.	7,0
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	**Analizado** ROX 09	**Género:** Acción	Gran cantidad de recursos y muchas opciones para volver a jugarlo.	8,1



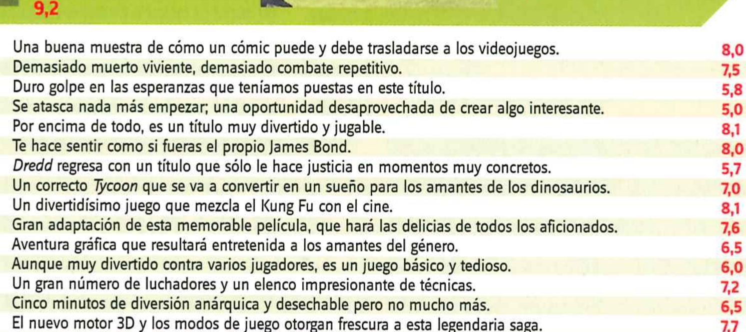
F1 2002
Analizado ROX 4
Género: Carreras
Todo lo que un aficionado querría encontrar: gráficos y conducción excelentes.
8,7



FIFA 2002
Analizado ROX 4
Género: Fútbol
EA nos ha sorprendido gratamente con este título, un muy buen juego de fútbol.
9,2



FIFA 2003
Analizado ROX 10
Género: Fútbol
Una mejora sorprendente con respecto a las anteriores versiones de la serie FIFA.
9,4



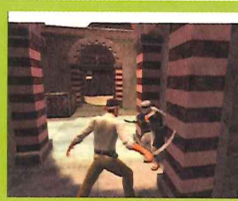
HULK	**Analizado** ROX 17	**Género:** Acción	Una buena muestra de cómo un cómic puede y debe trasladarse a los videojuegos.	8,0
HUNTER: THE RECKONING	**Analizado** ROX 06	**Género:** Acción / Aventura	Demasiado muerto viviente, demasiado combate repetitivo.	7,5
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	**Analizado** ROX 04	**Género:** Fútbol	Duro golpe en las esperanzas que teníamos puestas en este título.	5,8
ITALIAN JOB: L.A. HEIST	**Analizado** ROX 21	**Género:** Carreras	Se atasca nada más empezar; una oportunidad desaprovechada de crear algo interesante.	5,0
JAMES BOND 007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO	**Analizado** ROX 06	**Género:** Shooter	Por encima de todo, es un título muy divertido y jugable.	8,1
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	**Analizado** ROX 12	**Género:** Acción / Shooter	Te hace sentir como si fueras el propio James Bond.	8,0
JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH	**Analizado** ROX 21	**Género:** Shooter	*Dredd* regresa con un título que sólo le hace justicia en momentos muy concretos.	5,7
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	**Analizado** ROX 15	**Género:** Estrategia	Un correcto *Tycoon* que se va a convertir en un sueño para los amantes de los dinosaurios.	7,0
KUNG FU CHAOS	**Analizado** ROX 14	**Género:** Acción/Plataformas	Un divertidísimo juego que mezcla el Kung Fu con el cine.	8,1
LA GRAN EVASIÓN	**Analizado** ROX 19	**Género:** Aventuras	Gran adaptación de esta memorable película, que hará las delicias de todos los aficionados.	7,6
LARGO WINCH	**Analizado** ROX 09	**Género:** Aventura gráfica	Aventura gráfica que resultará entretenida a los amantes del género.	6,5
LEGENDS OF WRESTLING	**Analizado** ROX 06	**Género:** Boxeo	Aunque muy divertido contra varios jugadores, es un juego básico y tedioso.	6,0
LEGENDS OF WRESTLING II	**Analizado** ROX 13	**Género:** Boxeo	Un gran número de luchadores y un elenco impresionante de técnicas.	7,2
LOONS: THE FIGHT FOR FAME	**Analizado** ROX 08	**G:** Acción dibujos animados	Cinco minutos de diversión anárquica y desechable pero no mucho más.	6,5
LOS SIMS	**Analizado** ROX 15	**Género:** Estrategia	El nuevo motor 3D y los modos de juego otorgan frescura a esta legendaria saga.	7,7
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	**Analizado** ROX 19	**Género:** *Shooter* espacial	Aunque no llega a la calidad de otros *shooters*, sabe entretener gracias a sus grandes dosis de acción.	8,1



FUTURAMA
Analizado: ROX 18
Género: Plataformas
Imprescindible por su capacidad de divertir sin parar, su elevado nivel técnico y su recreación perfecta del mundo del Futurama 8,5



HALO
Analizado ROX 2
Género: Shooter
En dos palabras: Impresionante. Una verdadera obra maestra.
9,7



INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR
Analizado ROX 14
Género: Acción / Aventura
El mejor juego de Indy desde los tiempos de *Fate of Atlantis*. 8,7

MAD DASH RACING	**Analizado** ROX 02	**Género:** Carreras	Carreras frenéticas, divertido sobre todo en el modo multijugador.	6,8
MANAGER DE LIGA 2003	**Analizado** ROX 11	**Género:** Fútbol/ Estrategia	Si eres un estratega nato y estás harto de los entrenadores actuales del fútbol real.	8,0
MARVEL VS. CAPCOM 2	**Analizado** ROX 10	**Género:** Beat-'em-up	Los límites del combate 2D resultan demasiado obvios.	7,5
MECHASSAULT	**Analizado** ROX 11	**G:** Shoot-'em-up de mechs	Visualmente impacta, aunque en el modo de un jugador se queda corto.	7,3
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	**Analizado** ROX 11	**Género:** Shooter	Un buen shooter que recrea el mayor conflicto del siglo pasado.	7,0
METAL DUNGEON	**Analizado** ROX 12	**Género:** RPG	Sin trama ni razón real para hacer limpieza de las mazmorras.	5,0
MICRO MACHINES	**Analizado** ROX 12	**Género:** Conducción	Diversión a raudales gracias a una acción estilo arcade.	6,5
MIDNIGHT CLUB II	**Analizado** ROX 19	**Género:** Carreras	Desafiante y divertido; recomendable para todos los amantes de los juegos de conducción.	7,0
MIDTOWN MADNESS 3	**Analizado:** ROX 17	**Género:** Carreras	Aprendes a jugar muy pronto. Otra cosa es ganar, algo que sólo lograrán los expertos en conducción.	7,5
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	**Analizado** ROX 06	**Género:** Boxeo	A medio camino entre la simulación y la acción frenética.	7,0
MINORITY REPORT	**Analizado** ROX 12	**Género:** Acción	Licencia desaprovechada en un *beat'm'up'* mediocre.	5,0
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	**Analizado** ROX 13	**Género:** Beat-'em-up	La saga vuelve por la puerta grande y no decepcionará a nadie.	8,0
MX SUPERFLY	**Analizado** ROX 13	**Género:** Carreras	Muy superior a su predecesor, saca brillo a un título con muchas posibilidades.	7,5
MX2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL	**Analizado** ROX 05	**Género:** Motocross	Nos hará disfrutar realizando saltos y piruetas.	6,0
MYST III: EXILE	**Analizado** ROX 09	**Género:** Aventura gráfica	Buena oportunidad para hacer algo más que disparar sin ton ni son.	6,8



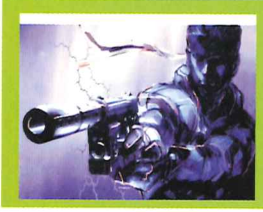
INDYCAR SERIES
Analizado: ROX 18
Género: Carreras
Un simulador rápido, estratégico e inteligente sólo para los más osados.
8,5



JET SET RADIO FUTURE
Analizado ROX 3
Género: Plataformas / Skate
Un plataformas distinto y divertido. Es muy difícil resistirse a su encanto.
8,9



MAX PAYNE
Analizado ROX 4
Género: Acción
Tiene acción, un estilo inconfundible y, por encima de todo, mucha adicción.
8,5



METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE
Analizado ROX 12
Género: Acción / Aventura
Un *MGS2* mejorado y ampliado para disfrute del personal. 9,2



MOTOGP 2
Analizado ROX 16
Género: Carreras
El mejor simulador de conducción del catálogo de Xbox ya sea sobre cuatro ruedas o sobre dos. 9,4



MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY
Analizado ROX 5
Género: Carreras
Unos gráficos de ensueño combinados con un sistema de control perfecto. 9,1

NBA 2K3	**Analizado** ROX 13	**Género:** Baloncesto	Un título de baloncesto profesional que llega un poco tarde.	6,0
NBA INSIDE DRIVE 2002	**Analizado** ROX 04	**Género:** Baloncesto	Un muy buen juego de baloncesto al que se le pueden practicar algunos retoques.	7,5
NBA INSIDE DRIVE 2003	**Analizado** ROX 11	**Género:** Baloncesto	Un título que se une a la intensa pugna por el trono del baloncesto mundial.	8,0
NBA LIVE 2003	**Analizado** ROX 10	**Género:** Baloncesto	Su potencial entusiasmará a quienes gusten de los juegos deportivos.	7,5
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	**Analizado** ROX 09	**Género:** Carreras	Nueva y buena oportunidad de poner a prueba tus habilidades al volante.	7,5
NEW LEGENDS	**Analizado** ROX 05	**Género:** Acción / Aventura	Un juego con taras que no tarda en hacerse repetitivo y aburrido.	4,9
NFL FEVER 2003	**Analizado** ROX 10	**Género:** Fútbol americano	Tiene toda la emoción y ninguno de los moratones de la NFL.	8,2
NHL 2002	**Analizado** ROX 03	**Género:** Hockey sobre hielo	Un espléndido título multijugador con pases y disparos que son un primor.	8,2
NHL 2003	**Analizado** ROX 10	**Género:** Hockey sobre hielo	Tan rápido, frenético, entretenido y completo como de costumbre.	8,2



NBA LIVE 2004
Analizado ROX 21
Género: Deportes
Un título indispensable si eres un auténtico seguidor del básquet.
8,8



NBA STREET VOL. 2
Analizado ROX 15
Género: Baloncesto
Destinado a convertirse en uno de los mejores títulos de baloncesto en Xbox.
8,7



OTOGI MYTH OF DEMONS
Analizado ROX 19
Género: Acción
Un juego frenético, difícil, espectacular y muy recomendable para los amantes de la acción. 8,5

NHL 2004	**Analizado** ROX 21	**Género:** Deportes	Un simulador de deportes inteligente y frenético; aunque quizás es demasiado parecido al anterior.	7,8
NHL HITZ 20-02	**Analizado** ROX 02	**Género:** Hockey sobre hielo	Apuesta por el espectáculo frente al realismo consiguiendo un resultado apetecible y disfrutable.	8,4
NHL HITZ 20-03	**Analizado** ROX 09	**Género:** Hockey sobre hielo	Dotado con una gran profundidad y características originales.	8,4
NFL2K3	**Analizado** ROX 14	**Género:** Fútbol americano	Un excelente juego de fútbol americano.	7,8
NHL2K3	**Analizado** ROX 14	**Género:** Hockey sobre hielo	No hay nada mejor para los entusiastas de la simulación del deporte.	7,9
NIGHTCASTER: DEFEAT THE DARKNESS	**Analizado** ROX 05	**Género:** Aventura / Shooter	Puede que la idea central esté bien, pero la ejecución no.	4,2
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE	**Analizado** ROX 02	**Género:** Plataformas	Un título divertido, muy bien realizado y con muchos buenos momentos a lo largo de la aventura.	8,0
PIRATAS DEL CARIBE	**Analizado** ROX 20	**Género:** Rol	Un juego libre que te permite hacer todo aquello que tú desees.	7,0
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT	**Analizado** ROX 05	**Género:** Acción / Aventura	Uno de aventuras que no saca el jugo a una historia interesante.	5,0
PRISONER OF WAR	**Analizado** ROX 07	**Género:** Puzzle / Aventura	Acertada idea empañada por algunos defectillos como el juego de cámaras.	7,7



PANZER DRAGOON ORTA
Analizado ROX 14
Género: Acción
Nos hemos quedado sin adjetivos para alabar sus excelencias. 8,7



PHANTOM CRASH: BLUE SKY BRINGS TEARS
Analizado ROX 10
Género: Lucha de *mechs*
Acción trepidante respaldada por un modo «Carrera» impresionante. 8,5



PROJECT GOTHAM RACING
Analizado ROX 2
Género: Conducción
Un juego fantástico que nos recompensa por la rapidez y por el dominio del coche.
8,9

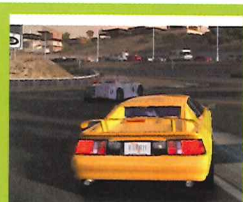




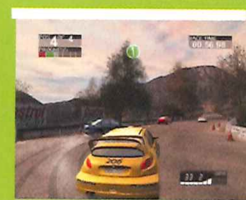
PRO BEACH SOCCER	**Analizado** ROX 20	**Género:** Voley playa	A pesar de contar con una buena idea, el juego no acaba de funcionar.	4,6
PRO RACE DRIVER	**Analizado** ROX 15	**Género:** Carreras	Un buen juego de coches que tiene un sistema de daños espectacular.	8,0
PRO TENNIS WTA TOUR	**Analizado** ROX 08	**Género:** Tenis	Seguro que Konami hará un juego de tenis como mandan los cánones, pero no es éste.	2.1
QUANTUM REDSHIFT	**Analizado** ROX 09	**Género:** Carreras futuristas	Si buscas velocidad, sin duda éste es tu juego.	7,0
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	**Analizado** ROX 11	**Género:** Carreras	Fantástico en cuanto a entretenimiento y diversión.	8,0
RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC	**Analizado** ROX 14	**Género:** Plataformas	Un divertido plataformas que puede alardear de una factura visual notable.	7,9
RED CARD	**Analizado** ROX 05	**Género:** Fútbol	Tan sólo hace falta un poco de imaginación para crear algo divertido.	7,8
RED FACTION II	**Analizado** ROX 18	**G:** Acción en primera persona	Un entretenido título, con un excelente modo multijugador que debería contar con Xbox Live.	7,2
ROBOTECH: BATTLECRY	**Analizado** ROX 11	**Género:** Shooter de mechs	Ni siquiera los seguidores del manga le sacarán algo de provecho.	6,3
SEGA SOCCER SLAM	**Analizado** ROX 10	**Género:** Fútbol arcade	Más divertido si puedes jugar con un amigo.	6,8



PROJECT ZERO
Analizado ROX 14
Género: Survival horror
Innovador, agobiante y técnicamente muy cuidado.
8,8



RACING EVOLUZIONE
Analizado ROX 15
Género: Carreras
Un arcade de verdad para los amantes de los juegos de carreras. 9,0



RALLISPORT CHALLENGE
Analizado ROX 2
Género: Carreras
No basta con correr mucho sino que tendrás que ser siempre el primero. 8,5

SHADOW OF MEMORIES	**Analizado** ROX 10	**Género:** Puzzle / Aventura	Interesante muestra de gestión de una línea cronológica.	4,5
SHREK	**Analizado** ROX 04	**Género:** Plataformas	Un juego de plataformas sencillote y poco satisfactorio.	5,0
SHREK SUPER PARTY	**Analizado** ROX 12	**Género:** Party Game	El rostro de Shrek es un triste consuelo por la selección de simples minijuegos.	4,0
SERIOUS SAM	**Analizado** ROX 12	**Género:** Shooter	Un *shooter* en primera persona diferente a todo lo que hemos visto hasta ahora.	8,0
SLAM TENNIS	**Analizado** ROX 07	**Género:** Tenis	Una muy buena opción a la espera de que *Virtua Tennis* llegue a Xbox.	8,2
SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX	**Analizado** ROX 17	**Género:** Shooter en 1ª persona	El mercenario Mullins en una conversión de pobre aspecto, aunque con buenos momentos.	8,5
SPIDER-MAN: THE MOVIE	**Analizado** ROX 05	**Género:** Plataformas	Si eres un seguidor del cómic o la película, no quedarás decepcionado.	7,5
SPEED KINGS	**Analizado** ROX 18	**Género:** Carreras	Muy recomendable para todos aquellos a quienes guste disfrutar de un buen juego de carreras.	7,0
SPY HUNTER	**Analizado** ROX 07	**Género:** Conducción / Shoot-'em-up	Una dosis de persecución con tiros del todo superficial y a ratos divertida.	6,7



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR
Analizado ROX 15 **Género:** *Shooter* en primera persona.
Un increíble *shooter* demoledor en su modo para un solo jugador. 9,2



ROCKY
Analizado ROX 9
Género: Boxeo
Increíble y adictivo juego de boxeo.
8,7



SEGA GT 2002
Analizado ROX 10
Género: Conducción
Duración, jugabilidad y ajustada simulación.
8,5

OléMovil

NO HAY MÁS PARA TU MÓVIL¡¡¡

TOP 20

54391	Andy y Lucas	Son de amores
54210	Mago de oz	Fiesta pagana
54394	Alejandro Sanz	No es lo mismo
54353	El chombo	Papi Chulo
59743	Black Eyed Peas	Where is the love
54388	El canto del loco	La madre de Jose
54276	Los Chichos	Ni mas ni menos
60570	Evanescence	Bring to life
54387	Malena Gracia	Loca
59608	Eminem	8 mile
59709	Beyonce	Crazy in love
54368	David Civera	Bye bye
59168	Bob marley	No woman no cry
53205	Safri duo	Samba adagio
65021	yeye	Paquito chocolatero
59045	Mike oldfield	Tubular bells
59626	50 Cent	In Da Club
54274	Mago de Oz	Hasta que el cuerpo...
60238	Metallica	Nothing Else Matters
72107	DJ Sakin	Braveheart

TOP 10

21083, 16222 (SHIN CHAN), 30002, 30003, 09016, 30008, 06351, 29087 (ESPAÑA!), 09013, 02015

DISCO

53237	Chasis	Universe
53240	DJ Tiesto	Lethal industry
53362	Dj Lasha	Giulia
72191	Techno syndrome	Mortal kombat
53221	Barthez	Infected
53014	Sash	Ecuador
53060	Energy 52	Cafe del mar
53252	Faithless	Insomnia
53199	Barthez	On the move
53009	Boomfunk Mc	Freestyler
53262	DJ Tiesto	Suburban train
61048	Chemical Brothers	Hey boy hey girl
53238	Luna park	Space melodie
53037	Gloria Gaynor	I will survive
53346	Panjabi mc	Mundian to bach ke
53341	Ingrid	Tu es foutu
61005	Jean michel jarre	Oxygen
61012	Prodigy	Breathe
53341	Ingrid	Tu es foutu
53257	Milk Inc	Never Again

Envía **KO** Código del Logo o Tono AL **5646**

Ej: envía KO 54353 al 5646 para que suene "PAPI CHULO" en tu móvil

videojuegos



NUEVO

Italian Job 1216 · Speed Devil 1014 · X Men 1215 · Skate & Slam 1012

ENVÍA **WIN** Código JUEGO AL **5646**

Ej: envía WIN 1213 Al 5646 para jugar a toda pantalla a TOP GUN.



Prince of Persia 1005 · Siberian Strike 1011

También al: **806 52 62 02**

+ JUEGOS

Top Gun	1213
Splinter cell	1084
Rayman 3	1018
Dessailly Pro Soccer	1020
Rainman bowling	1009
Honey Box	1045
Solitario	1013
Rainman Golf	1010

SALVAPANTALLAS











75022, 75019, 75020, 75012, 75331, 75139, 75009, 75203, 75157 (CHÉ), 75011, 75412 (EUSKAL HERRIA), 75007, 75005, 75016, 75024, 75002, 75151, 75010, 75060, 75352, 75114, 75112, 75347, 75123, 75381

CINE Y TV

51027	Mission impossible
62050	Los Munsters
51005	El Exorcista
57005	Tarzan
62073	Shin Chan
51021	La Pantera rosa
51003	El bueno el feo, malo
62096	Las tapitas
51000	Star wars
51075	Gladiator
62023	Simpsons
51113	May It Be
51036	Titanic
62027	Fraggle rock
51087	Terminator
62007	El equipo A
62039	Rasca y pica

ANIMALES

03110, 03084, 03383, 03520, 03091, 03004, 03112

NAVIDAD

80141	Jingle Bells
82648	Feliz Navidad
83943	Noche de paz
83938	Last Christmas
82667	Fum, Fum, Fum
83942	Los peces en el rio

806 526 300

HIMNOS

55011	H. de España
55058	Cara al sol
55024	H. de la Legion
68014	Hala Madrid
68002	Cant del Barca
68030	100 Real Madrid
55059	Asturias
68001	Atletico de Madrid
55025	Partido Popular
55022	Els segadors
68015	Real Sociedad
55060	Guardia Civil
68026	We are the cham...
55023	H. de Galicia

FAVORITOS




18259 (CENTRAL), 20138 (MARIA), 21012, 27026, 21188 (NO FEAR), 09012, 30002, 03002

NACIONAL

54275	Alex Ubago	Me muero por conocerte
54402	David Bisbal	Rosas y espinas
54231	Juanes	A dios le pido
54180	Seguridad social	Chiquilla
54289	David Bisbal	Mienteme
54323	Beth	Dime
54272	Mago de Oz	Danza del fuego
54395	Fran Perea	Los Serrano
54326	Upa Dance	Sambame
54354	Dinio	Haciendo el amor
54133	Hombres G	Sufre mamon
54306	Diego Torres	Color Esperanza
54371	Camela	Nunca debi enamorarme
54259	David Bisbal	Llorare las penas
54361	Hotel Glam	Es una lata el trabajar
54369	La oreja de V.G.	Puedes contar conmigo
54396	La oreja de V.G.	20 de Enero
54355	Ricky Martin	Jaleo
54257	Chenoa	Cuando tu vas
54291	David Bisbal	Digale

BONUS




27000, 02279, 21019, 02237 (AMOR), 02347 (TE QUIERO), 06047, 18437 (Mago de Oz), 01164, 16223 (TROMPA), 09302, 30023

POP-ROCK

60611	Evanescence	Going under
59604	Eminem	Lose Yourself
60213	Iron Maiden	The Trooper
59706	Sean Paul	Get busy
60118	Linking park	In the end
59468	Eminem	Without Me
60045	Rolling Stones	Satisfaction
59741	Dido	White flag
60013	Iron maiden	Number of the beast
59727	50 Cent	Dont push me
60278	Kate Ryan	Desenchantee
60012	Guns n roses	Sweet child of mine
59710	Madonna	Hollywood
60004	Acdc	Highway to hell
60614	Linking park	Numb
59592	Avril Lavigne	Skater boy
60015	Metallica	Enter sandman
59143	Police	Every Breath You Take
59580	Nelly	Dilema
64100	50 Cent	Pimp

FOTOS A COLOR...




35937 · 36614 · 36170 · 36155 · 36607 · 36232 · 35506 · 36103 · 36213 · 36224

Envía **VER** Código FOTO Al **5646**

Ej: envía VER 36607 al 5646 y tendrás EL GATO BIZCO en tu móvil.

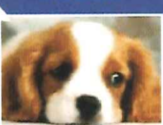







36325 · 36164 · 36483 · 36526 · 35484 · 36628

806 526 236



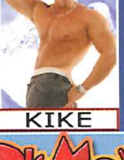
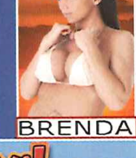


35546 · 36337 · 36648

...Y ANIMACIONES

Ej: envía VER CRISTI al 5646 y verás como se desnuda en tu móvil



ASTRID · CRISTI · KIKE · BRENDA

MELODÍAS POLIFÓNICAS

TOP 20

82652	Fiesta Pagana	81689	Rosas y espinas
83599	Papi chulo	82935	Noches de bohemia
83796	La madre de Jose	83662	Crazy in love
83584	Bring me to life	80277	Nothing else matters
83604	Loca	82172	Barcelona
80017	Mission Impossible	81690	Bye Bye
83228	Samba Adagio	80001	In Da Club
83188	Real Madrid	83850	Las Tapitas
80025	The Simpsons	83655	Thunders truck
80726	No woman no cry	83675	Flight 673

CINE Y TV

80043	Terminator
83658	Star Wars
80096	Pulp Fiction
80143	Pink Panther
80065	Friends
80174	Expediente X
80024	The Matrix
80108	Benny Hill
80014	James Bond
80044	Rocky

NOVEDADES

NAVIDAD

58000	Feliz Navidad (Boney M)	
58002	Fum Fum Fum	
58003	Noche de paz	
58005	Jingle bells	Navidad
83916	Limp Bizkit	Eat you alive
83915	Ranma 1/2	Jajauma Ni Sas...
83914	Alejandro Sanz	No es lo mismo
83913	Kate Ryan	Scream for more
83912	Nickelback	Someday
83911	The prodigy	The Weather Ex...

envía **OYE** CÓDIGO POLIFÓNICA al **5646**

Ej: envía OYE 82835 Al 5646 para escuchar "MIÉNTEME" en tu móvil.

NACIONALES

82004	Juanes	A Dios le pido
82835	D. Bisbal	Miénteme
83290	Alex Ubago	Sin Miedo a Nada
82430	A.Orozco	Devuélveme la Vida
83598	Mana	Mariposa traicionera
83856	Oreja de V. Gogh	20 de enero
82284	Diego Torres	Color Esperanza
83609	Sex bomb	Ven ven ven
83642	Hombres G	No te escaparas
82380	Los Chunguitos	Dame Veneno

POP-ROCK

80269	Bomfunk MCs	Freestyler
80298	Metallica	Master of Puppets
80002	EMINEM	Lose Yourself
80293	Bon Jovi	Its my life
80472	Police	Every breath you take
83797	Tanga girls	Mas que nada
80045	EMINEM	Without Me
83585	Kate Ryan	Libertine
80239	Europe	Final Countdown
80062	Linkin Park	In The End

TECHNO-DANCE

80056	Faithless	Insomnia
80093	Sash	Equador
81684	Panjabi Mc	Mundian to bach ke
83580	Scooter	Weekend
80642	Depeche	Enjoy the silence
80041	DJ Sammy	Heaven
81685	In-grid	Tu es foutu
83786	Kate Ryan	Desenchantee
83667	Panjabi MC	Jogi
80197	Darude	Sandstorm

806 52 62 40

... Y AÚN MÁS EN OléMovil.COM





SHENMUE II
Analizado ROX 13
Género: Aventura/RPG
Una experiencia de juego simplemente maravillosa.
8,8



SILENT HILL 2: INNER FEARS
Analizado ROX 9
Género: Survival horror
Una obra maestra que quizás adolezca de un ritmo lento. 8,8



SOUL CALIBUR II
Analizado ROX 20
Género: Lucha
El ejemplo a seguir para todos los futuros juegos de este género.
9,0

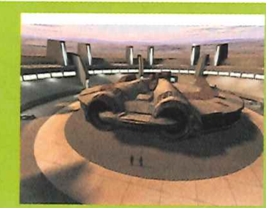
STAKE	**Analizado** ROX 16	**Género:** Party Game	Sencillo juego de lucha que saca todo el partido posible al pan nuestro de cada día: el modo multijugador.	6,5
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	**Analizado** ROX 06	**Género:** Shoot-'em-up	Muchas horas de diversión y multitud de extras por descubrir.	7,7
STAR WARS: LAS GUERRAS CLON	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Un buen juego, incluso para los no amantes del universo Star Wars. Y ése es el mejor elogio para una licencia.	7,7
STAR WARS OBI WAN	**Analizado** ROX 02	**Género:** Acción	Buen intento para romper con el tópico de los videojuegos basados en películas.	7,0
STARSKY & HUTCH	**Analizado:** ROX 18	**G:** Acción / Conducción	Si te gustan los arcades de carreras y además te gustan las pelis policíacas, éste es tu juego.	7,0
STATE OF EMERGENCY	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Su control y la inclusión de modos multijugador forman un juego mucho más completo en la versión Xbox.	7,8
STEEL BATTALION	**Analizado** ROX 13	**G:** Shooter de mechs con control.	Excelente simulador de *mechs* que cuenta con un increíble controlador.	8,2
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL	**Analizado** ROX 12	**Género:** Shoot-'em-up	Una oportunidad desaprovechada que sólo satisfará a los fanáticos del personaje.	4,0
SX SUPERSTAR	**Analizado** ROX 19	**Género:** Carreras	Un juego de carreras muy normalito con sólo unos puntos estéticos sobresalientes.	6,5



SPLASHDOWN
Analizado ROX 8
Género: Carreras
Desarrollo trepidante y curva de dificultad muy ajustada.
8,5

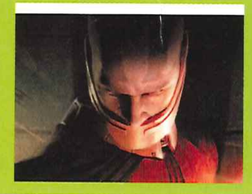


SSX TRICKY
Analizado ROX 8
Género: Snowboarding
La diversión y la jugabilidad son difícilmente superables.
8,9



STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST
Analizado ROX 10
Género: Acción / Aventura
Un buen juego de acción en primera persona basado en misiones. 8,5

TAO FENG: FIST OF THE LOTUS	**Analizado** ROX 16	**Género:** Beat-'em-up	La contundencia de sus golpes, escenarios amplios y modelados de gran calidad forman un juego bastante divertido.	8,0
TAZ: WANTED	**Analizado** ROX 08	**Género:** Plataformas	Para ser un juego basado en unos dibujos animados es poco divertido de jugar.	5,9
TD OVERDRIVE	**Analizado** ROX 05	**Género:** Carreras	Tiene una competencia con posibilidades visuales e interactivas demasiado superiores.	4,0
TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN	**Analizado** ROX 06	**Género:** Carreras	La idea no era mala, pero el resultado deja mucho que desear.	3,1
TETRIS WORLDS	**Analizado** ROX 09	**Género:** Puzzle	Ninguna versión de *Tetris* ha decepcionado tanto como ésta.	4,0
TERMINATOR: DAWN OF FATE	**Analizado** ROX 11	**Género:** Shoot-'em-up	Pobre explotación de una licencia prometedora.	5,0
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND	**Analizado** ROX 10	**Género:** RPG	Buenas cualidades pero extrema dificultad y no traducido al castellano.	7,9
THE SIMPSONS ROAD RAGE	**Analizado** ROX 10	**Género:** Conducción	Soportable por su simplicidad, voces divertidas y modo de juego con dos jugadores.	5,9
THE THING	**Analizado** ROX 09	**Género:** Survival Horror	Divierte mucho más que otros títulos conceptualmente mejores.	8,0
TIGER WOODS 2004	**Analizado** ROX 20	**Género:** Simulador de golf	No se trata de una secuela, sino de una actualización.	7,4



STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA
Analizado: ROX 19 **Género:** RPG La prueba viviente de que en occidente se pueden crear RPG asombrosos. 9,5



THE HOUSE OF THE DEAD 3
Analizado ROX 14
Género: Arcade de disparo
Un gran arcade que con una pistola multiplica el factor de diversión por dos. 8,5

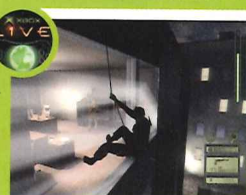


TIGER WOODS PGA TOUR 2003
Analizado ROX 11
Género: Golf
Sitúa el listón muy alto, algo nada extraño viniendo de EA Sports. 8,5

TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH	**Analizado** ROX 13	**Género:** Plataformas	Un entretenido y divertido plataformas aunque un poco simple.	8,0
TOM CLANCY'S GHOST RECON	**Analizado** ROX 12	**G:** Shooter basado en escuadrones	Un gran estreno del género de acción táctica por equipos en Xbox.	8,4
TOTAL IMMERSION RACING	**Analizado** ROX 11	**Género:** Carreras	No saca partido a su idea principal, pero puede resultar entretenido.	5,7
TOUR DE FRANCE	**Analizado** ROX 07	**Género:** Carreras	Empañado por el escaso mercado con el que cuenta.	6,7
TOXIC GRIND	**Analizado** ROX 11	**Género:** BMX	No ofrece nada más de lo que ya has visto en otros títulos de BMX.	5,0
TRANSWORLD SNOWBOARDING	**Analizado** ROX 11	**Género:** Snowboarding	De factura visual impecable, pero ahí termina todo.	6,5
TUROK EVOLUTION	**Analizado** ROX 08	**Género:** Acción / Shooter	Repleto de armas, acción y duración bastante aceptable.	8,0
UFC: TAPOUT	**Analizado** ROX 05	**Género:** Beat-'em-up	Brutal unas veces y técnico otras, proporcionará grandes ratos de diversión.	8,2
V-RALLY 3	**Analizado** ROX 15	**Género:** Carreras	Sólo para aquellos que van a introducirse en el mundo de los rallies virtuales.	6,1
VEXX	**Analizado** ROX 14	**Género:** Plataformas	Un gran plataformas que cumple con todas las expectativas.	8,0



TIMESPLITTERS 2
Analizado ROX 10
Género: Shooter
Un juego en el que encontrar muchas cosas buenas.
9,1



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
Analizado ROX 10
Género: Shooter por equipos. Empieza a demostrar las posibilidades técnicas de Xbox. 9,2



TONY HAWK'S PRO SKATER 3
Analizado ROX 3
Género: Skateboarding
El más amplio y mejor juego de deportes extremos. 8,8

VOODOO VINCE	**Analizado** ROX 21	**Género:** Plataformas	Un buen juego que se queda medias por su escasa longitud y su estándar jugabilidad.	7,7
WHACKED!	**Analizado** ROX 11	**Género:** Party Game	Otro *party-game* que no aporta nada nuevo.	6,0
WORLD RACING	**Analizado** ROX 13	**Género:** Carreras	Una gran licencia, pero le falta velocidad por los cuatro costados.	7,5
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	**Analizado** ROX 18	**Género:** Billar	El mejor juego de billar que podamos encontrar, sin dudarlo ni un momento.	8,2
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	**Analizado** ROX 03	**Género:** Conducción	Un espectáculo gráfico. El juego más divertido dentro del género de «correr y chocar».	8,0
WWE RAW	**Analizado** ROX 10	**Género:** Wrestling	No logra captar la rudeza del deporte en el que se basa.	5,3
WWE RAW2	**Analizado** ROX 21	**Género:** Boxeo	Aunque el título es muy atrayente, se queda escaso en todos los niveles.	6,5
X-MEN: THE NEXT DIMENSION	**Analizado** ROX 12	**Género:** Beat-'em-up	Se podía haber convertido en uno de los referentes de los juegos de lucha.	6,0
X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO	**Analizado** ROX 15	**Género:** Acción	Gran acierto en la recreación del personaje en un entorno interactivo.	6,5



TONY HAWK'S PRO SKATER 4
Analizado ROX 10
Género: Skateboarding
Sin ninguna duda, el mejor Tony Hawk's Pro Skater hasta el momento. 8,6



UNREAL CHAMPIONSHIP
Analizado ROX 11
Género: Shoot-'em-up
Se esperaba un mayor riesgo e innovación atendiendo a precedentes. 8,5



YAGER
Analizado ROX 14
Género: Combate espacial
Un título con encanto, diseñado con habilidad y al nivel gráfico de Xbox.
8,5





Microsoft game studios

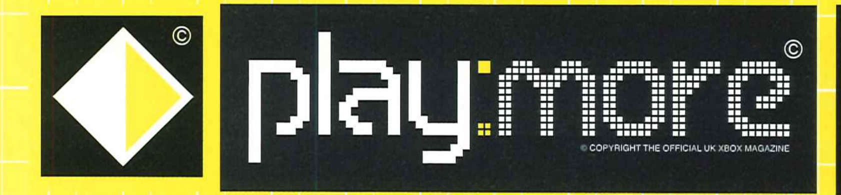
A ti y a Vince, el mejor muñeco vudú en la tienda de Madam Charmaine, se os encarga la misión de rescatar al fabricante de muñecos, en manos del malvado Kosmo, el Inescrutable. Para sobrevivir a las ranas del hoyo, los duendes, al "killadillos" y otras amenazas en las exóticas calles de Nueva Orleans, Vince debe usar su arma mejor: él mismo. Ve a Vince meterse en una batidora, ensartarse con un tridente, pisar una trampa de osos y más de 25 maneras en las que Vince puede herirse. Y esa es su manera de conseguir vuestros objetivos y triunfar en la misión. Así que no te sientas mal por Vince. Hacerse daño, es lo que mejor hace.





it's good to play together

xbox.com/es/voodoovince



CLASE MAESTRA

TU GUÍA TURÍSTICO

Sólo porque intentes salvar (o destruir) la galaxia y todo ser vivo que la habita no significa que no tengas tiempo para admirar las vistas. Considera esta clase maestra de ROX como una guía del sistema solar, en la que destacamos los mejores sitios para ganar algo de experiencia y dinero extra cuando no estés luchando a vida o muerte contra los sith.

Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República

Planeta: Taris

Como destino turístico, Taris... falla un poco. De hecho, es más bien desagradable. Pero hay mucho en lo que entretenerse, sobre todo si no le das mucho valor a la vida de los seres sensibles.

Caza de recompensas

¿Buscas pasta rápida sin horribles implicaciones morales? iPues lo tuyo es ser cazarrecompensas! Encuentra a Zax el Hutt en la cantina de la parte baja de la ciudad para ver a los más buscados, cuyas cabezas valen 300 créditos (400 si convences a Zax). Salvo para Selven, matar a alguien por la recompensa te granjeará puntos del Lado Oscuro.

Dia

Irrumpe en la habitación del ala oeste de tu edificio de apartamentos de la parte alta de la ciudad para dar con Dia. Holdin quitará la recompensa por Dia si lo encuentras en la cantina de la parte baja de la ciudad y le pagas 200 créditos.

Largo

En los apartamentos del norte de la parte alta de la ciudad, fuerza la puerta del sudeste. Encontrarás a Largo, que debe 200 créditos a Davik. Para obtener puntos del Lado de la Luz, dale el dinero.

Matrik

Mira en la habitación del sudeste que hay en los apartamentos del este de la parte baja de la ciudad, frente al ascensor que sube a la parte alta, para encontrar a Matrik. Convéncelo para que cuente tu historia. Si estás en el Lado de la Luz, hazte con el detonador de permacrito del Emporio del Equipamiento. Dáselo a Matrik. Él simulará su propia muerte y tú podrás cobrar la recompensa de Zax.

Selven

La adorable y letal asesina Selven vive en el bloque occidental de los apartamentos de la parte baja de la ciudad. Su piso es la habitación noroeste del ruedo, y no hay forma de hablar con ella. Mátala para cobrar el precio por su cabeza.

El ruedo del duelo

Si tienes el día de un estúpido peligroso (y si eres un soldado o un explorador; los pillos aquí lo pasan muy mal), el ruedo del duelo, en la cantina de la parte alta de la ciudad, siempre busca carne fres... eeehm.... nuevos duelistas.

Si usas con criterio los Escudos de Energía, aguantarás en este juego hasta llegar a Merl, un peligroso experto en refriegas. Deberás estar a su altura; un fuerte blindaje, abundantes puntos de impacto, arma que inflijan Aturdir (Stun) y Botiquines Avanzados, todo ayudará.

Gana a Twitch, el actual campeón, y podrás retar a duelo a Bendak Starkiller, el campeón retirado. Bendak anda por el vestíbulo de la entrada de la cantina de la parte alta de la ciudad; imposible no verlo. Por suerte se maneja bien con un blaster, o sea que puedes activar los Escudos de Energía y maltratarlo todo lo que quieras a base de granadas. Vencer a Bendak te reporta puntos del Lado Oscuro, su característica Pistola ampliable (una excelente arma eventual para Carth), y el botín de 300 créditos que Zax puso a su cabeza.

Suero de Rakghoul

Zelka, el médico de la parte alta, mencionará el suero de Rakghoul. Quiere un poco para ayudar a erradicar esa horrible enfermedad de la Subciudad (Undercity). Su ayudante, Gurney, quiere negociar una venta del suero con Zax el Hutt por un buen dineral. Por desgracia para ambos, los sith son los únicos que tienen el suero y no piensan regalarlo.

Aquí es donde entras tú. En la parte este de la Subciudad muestra tus permisos a la patrulla sith y pregúntales por sus compañeros caídos. Uno de esos compañeros yace muerto contra el borde sur de este mapa, rodeado de Rakghouls. Toma el suero de su cadáver.

Antes de entregar el suero, puedes obtener unos puntejos rápidos del Lado de la Luz curando a un soldado de la República en el noreste de la Subciudad, y salvando a los Parias (Outcasts) infectados. Deberás matar tres Rakghouls y darles el suero a los dos humanos del rincón; piensa que no estarán ahí si has completado la subtarea de la Tierra Prometida.

Para conseguir muchos puntos del Lado de la Luz, dale el suero de Rakghoul a Zelka y rehúsa cualquier recompensa. Para obtener una cantidad también importante de dinero y puntos del Lado Oscuro véndele el suero a Zax el Hutt por 1.000 créditos.



Dispersar a un grupo de saqueadores mandalorianos en la subtarea homónima.

El aprendiz de Rukil / Tierra prometida

Rukil es el viejo chiflado del lugar. Su aprendiza ha desaparecido por cortesía de los Rakghouls. Si Rukil te lo pide, puedes encontrar su cadáver en la parte oeste de la Subciudad. Tráele su diario.

Rukil te contará una historia sobre la Tierra Prometida. Si puedes ayudarle a encontrar los diarios de su padre y su abuelo, tal vez Rukil pueda hallar esa Tierra.

Los diarios en cuestión están en las cloacas inferiores. Uno se encuentra en la salita que hay frente al vestíbulo desde la entrada del Complejo Gamorreano, mientras el otro se halla en un callejón sin salida en el rincón noreste. Píllalos y llévaselos a Rukil para conseguir una dosis del Lado de la Luz y 325 XP (puntos de experiencia); si te tira más el Lado Oscuro, véndeselos a Igear, dueño de la tienda de objetos, por 100 créditos.

Si piensas darle los diarios a Rukil, asegúrate de tener absolutamente todo lo que quieras de la Subciudad ya que al completar esta tarea la despoblarás.



Planeta: Dantooine

Ondulantes colinas, praderas tranquilas, conflictos familiares, vestigios ancestrales, arañas del tamaño de un coche y que te arrollen unos toros mutantes: eso es Dantooine en pocas palabras. También significa Jedi, lo que su vez significa sables de luz y poderes de la Fuerza.

Saqueadores mandalorianos

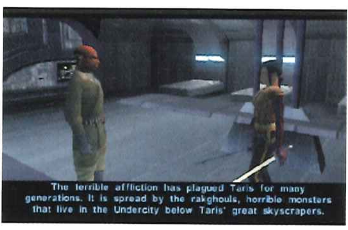
Habla frente al Enclave con Jon el granjero. Unos bandidos mandalorianos mataron a su hija y busca venganza. En realidad los grupos de saqueadores no son gran cosa. Están acampados cerca de la residencia Matale, justo frente a la primera salida al sur del patio del Enclave, al este de la propiedad de los Sandral y hacia el límite del sur del bosquecillo (Grove).

Un mandaloriano tiene una Defensa alta y las potentes armas de fuego características de su raza; es un hueso duro de roer. Su refuerzo típico, una muchedumbre de matones de la raza duros, aguanta bastante menos.

Una vez que hayas eliminado a estos tres grupos, Sherruk, el líder de los mandalorianos, se hará con una posición en el bosquecillo. No se presentará a menos que te encargues de la misión del Consejo Jedi de investigar las ruinas.

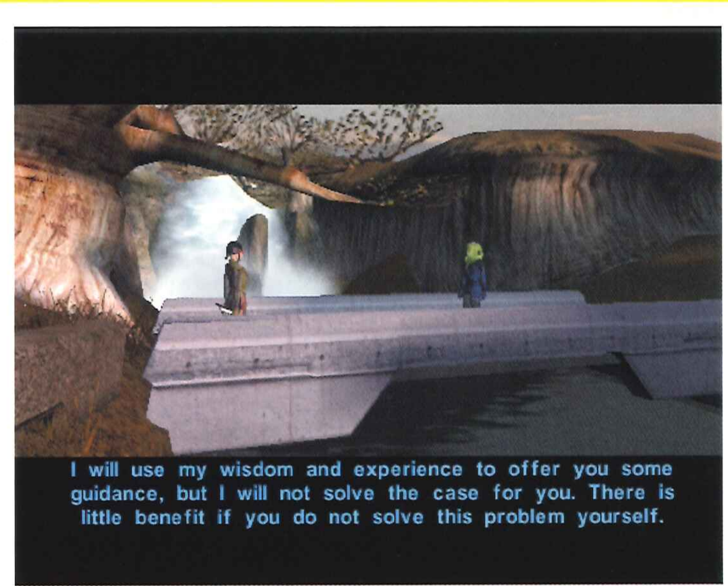


Lucha con «Dos Dedos» Gerlon, en el Ruedo de los Duelos.



El sanador de la parte alta de Taris discute sobre la enfermedad de Rakghoul.





El principio de la subtarea «Colono asesinado» en Dantooine.



La extraña tecnófila de la subtarea «Compañero desaparecido».



Casi a toda pastilla en una carrera. Ojo con ese desayuno.



Motta es tu hombre en la carrera. Subtarea «La contratación de Nico».



Canderous se enfrenta a Jagi en el Mar de Dunas de Tatooine.

Sherruk blande sables de luz de doble filo y, por lo tanto, puede infligir mucho daño en muy poco tiempo. Su banda está ahí más que nada para acribillarte con sus blasters, frente a lo cual puedes usar Escudos de Energía y ciertos poderes de la Fuerza.

Para ganar, te convendrá tomar unos cuantos estimulantes adrenales y usar a caballeros de fuerte pegada como Carth y Canderous. Informa a Jon de la muerte de Sherruk y te recompensará con 1.000 créditos. Como Jon es también un bastardo sanguinario, ganarás algunos puntos del Lado Oscuro, pero por lo demás es una subtarea moralmente neutra.

Compañero desaparecido

Elise Montaigne es una mujer que adora a su droide y quiere recuperarlo ya que ha desaparecido. Si puedes soportarlo, habla con Elise frente al Enclave Jedi y accede a encontrárselo.

El droide está al este de la propiedad Sandral, donde una jauría de kaths le dan una paliza. Devolver el droide a Elise se considera moralmente neutral; es algo que te da más que nada XP. Si destruyes al droide, dile a Elise por qué lo hiciste o dile que el droide sigue por ahí y obtendrás puntos del Lado Oscuro.

Colono asesinado

Ponte la gorra de cazador que hay misterio a la vista. Bolook, un Jedi Twi'lek, anda por un puente que está una pantalla al sur de la residencia Matale; y necesita ayuda para resolver un asesinato. Interroga con calma a los dos sospechosos (si una opción de diálogo lleva signo de exclamación, seguramente no sea la adecuada) y ve contrastando con el droide de la información. Es fácil pillar las mentiras de ambos –Rickard menciona la luz del sol, y Handon odiaba al muerto–, pero sólo hay una respuesta correcta.

Méntale a Handon el blaster encontrado junto al cadáver y usa al droide para consultar un informe policial. Pregunta sobre las heridas de ambos y coméntaselo a Bolook. Si envías a los dos sospechosos a la trena recibirás 1.310 XP.

Cueva de cristal

Todo el mundo habla de unas cuevas llenas de cristales imbuidos de la Fuerza, pero sólo hay una. Se halla al este de la propiedad Sandral, cerca de donde puedes encontrar al droide de Elisa, y está infestada de venenosas arañas kinrath.

Haz acopio de *kits* de antídotos y de compañeros con blasters y entra a saco en la cueva. Las kinrath no son muy peligrosas siempre y cuando guardes las distancias. Mira todas las formaciones de cristales y rompe todos los huevos.

Colono muerto

El cuerpo sin vida de un tal Casus Sandral yace en los terrenos Matale del este. Toma el diario del cadáver y dáselo a su padre, Nurik, en la propiedad Sandral. Rechaza la oferta de Nurik para obtener puntos de la Luz; negocia un trato mejor para ganar puntos del Lado Oscuro.

Contienda Sandral-Matale

Ahlan Matale interrumpirá una de tus reuniones con el Consejo Jedi. Si eliges investigar su caso, ve a su mansión y habla con el droide de seguridad de Matale. Ahlan aparecerá y puede que intente un soborno; acéptalo para ganarte unos puntos del Lado Oscuro.

Ahora ve a ver a los Sandral. Sólo mencionar a los Matale hará que Nurik estalle, pero su hija Natasia cuenta una historia distinta. Te dará la llave de la puerta lateral de la propiedad y te pedirá que rescates de su padre a Shen Matale.

Si tienes un buen nivel en el Uso de Ordenadores y un buen suministro de pinchos (spikes), tuerce a la izquierda desde la puerta lateral y abre la primera puerta que veas. Desde este terminal puedes causar bastantes estragos; sobrecarga todos los conductos que veas (salvo el que estás usando) para destruir a la mayoría de droides del edificio. Luego salva a Shen, bien forzando el cerrojo de su celda o agenciándote la llave de prisión que hay en la sala de control de seguridad, en el rincón sudoeste del edificio.

Una vez libre Shen, díselo a Natasia. Se adelantará corriendo, así que ve a hablar con Shen. Esto provocará un duelo en el exterior, que puedes intentar distender o azuzar: si los chicos se van considera acabada la tarea.

Otros atractivos

Cuando vayas en busca de los otros Mapas Estelares, un Jedi Twi'lek te detendrá y te hablará de los perversos teranteks y la Gran Cacería.

¿Sientes curiosidad por lo que les pasó a esos tres Jedis? Elimina a la Bestia Ritual de la parte baja de las Shadowlands y registra su cadáver para encontrar un Diario. Luego, en Korriban, vence al terantek que hay al fondo de las Cuevas de Shyrack, en el Valle de los Señores Oscuros; uno de los cadáveres de su guarida tiene otro diario y lleva puesto la inestimable Toga Qel-Droma. Por último, el último cadáver de Jedi se halla en la guarida de los dos teranteks, en la Tumba de Naga Sadow. Examinan su esqueleto para encontrar el poco común Cristal Solari y su diario.



Planeta: Tatooine

Ah, Tatooine. Dentro de miles de años... este sitio será un lugar de mala muerte. La ciudad rebosa de avaricia corporativa y el desierto está repleto de monstruos, así que no te estés mucho tiempo.

Intermediario

El pabellón de caza de Anchorhead es un buen lugar para vender tus trofeos. Hay una mujer fuera, Sharina Fizark, que no puede entrar para vender una coraza. Vale 500 créditos, así que te la quiere vender barata. En el Lado de la Luz, tómasela y dale 200 créditos; si te inclinas por el Lado Oscuro, quítasela intimidándola. Sea como fuere, puedes venderla en el pabellón de caza tras conseguir una licencia en la oficina de Czerka.

La contratación de Nico

La oficina de registro está llena de aspirantes, pero sólo hay un elegido potencial. Es Nico, y Motta el Hutt quiere que Nico firme un contrato con él. Nico sólo hará caso a lo que tú le digas si bates los tres records de velocidad en la pista.

Si lo haces, puedes (Fuerza)

Convence a Motta para que dé a Nico un trato justo o haz de matón para meterle miedo a Nico y hacer que firme. Las ventajas e inconvenientes de lo que hagas son evidentes.

Atrapado con Tanis

Si controlas a un personaje femenino, Tanis te entrará seguramente en tu primera visita al pabellón de caza. La primera vez que sales de Anchorhead, su mujer Meredith se siente ofendida y le prepara una sorpresa a Tanis fuera.

Tanis es inmovilizado por cuatro droides de combate defectuosos; corre en línea recta desde Anchorhead y lo verás. Por supuesto puedes optar por dejarlo mirar y saquear luego su cadáver: en este caso, sacarías un rifle blaster, un traje de combate y un detonador termal.

Si le salvas la vida te pagará nada menos que 400 créditos. El desembolso en componentes que habría que hacer para reparar los cuatro droides no vale la pena, así que mejor acciona sus sistemas de reparación automática. Para ello habrá que resolver cuatro problemas matemáticos. En el sentido del reloj empezando por Tanis, las respuestas a los puzzles son: el nodo 2 es preciso; 7; 120 pulsos grandes; 31-13-12-14 * 23-41-12-14.

Otros atractivos

La extraña cosa de doble giba del espaciopuerto tiene bastantes artículos a la venta. Uno de ellos es la Marca de Yusani,



Una secuencia de acción del ancestral hogar de los wookies, Kashyyyk.

una vibroespada potenciable de doble filo que es quizá la mejor arma de refriega del juego. Son 8.000 créditos, pero en cuanto pongas esta cosa en manos de Zaalbar ni te acordarás del precio.



Planet: Kashyyyk

La codicia corporativa ha manchado el hogar de los wookies, y con él, a los mismos wookies. Tendrás que hacer algo al respecto, aunque sólo sea para que mejore la vida nocturna: lo único que vale la pena hacer aquí es aporrear a los kinrath en las pasarelas.

Deuda honesta

Eli lleva una tienda de artículos y armas cerca del espaciopuerto. Tiene un esclavo endeudado llamado Matón, cuyos colegas se largaron sin pagar y lo dejaron tirado y debiendo dinero a Eli.

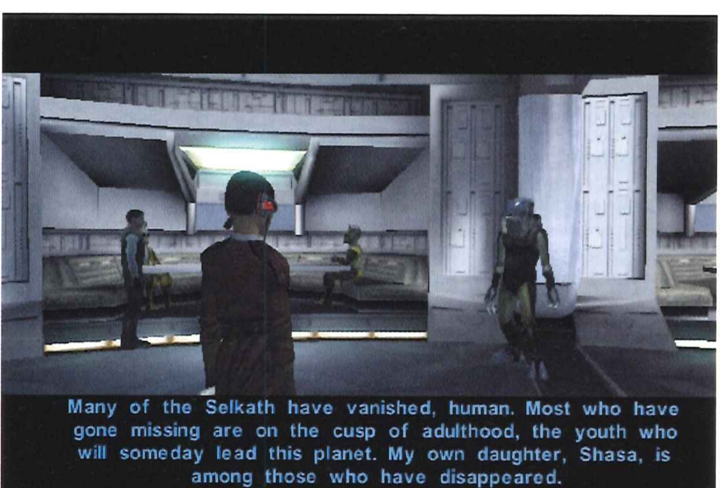
Pero las cosas no son como parecen. Cuando llegues a la parte alta de las Shadowlands, dirígete al sudeste desde la cabaña de Jolee. En el bosque, un droide averiado te explicará una historia. Recupera su cabeza y llévala a la tienda de Eli. La única decisión consiste en si animas o no a Matón a vengarse. Si no lo haces, Matón te soltará 500 créditos y un buen descuento en algunos de sus artículos. (Por supuesto, si optas por ayudar a Freyyr en la parte baja de las Shadowlands y no has acabado aún esta subtarea, no tendrás ninguna opción.)

Cazadores ocultos

Lo primero que ves en la parte baja de las Shadowlands es un wookie luchando con una banda de mandalorianos. Sálvalo, dale un botiquín y te pedirá que vengues a su grupo de caza.

Los mandalorianos delincuentes sólo aparecerán si les quitas las armas a tus personajes y correteas cerca de wookies muertos. Te atacará un grupo de soldados mandalorianos armados con vibroespadas. Hazlo dos veces y el segundo grupo tendrá un dispositivo de señales de motos flotantes (Swoop Bike).

Dirígete al oeste y encontrarás dos motos flotantes aparcadas en un claro. Usa el dispositivo de señales (Signal Device) con una de ellas y te atacarán tres mandalorianos más y su líder. Véncelos para conseguir el casco del líder. Podrás cambiárselo a Grrrwahrr por una vibroespada Echani, una excelente arma eventual de refriega.



Este selkath del bar de Manaan comienza a el «Selkath desaparecido».



Carth ayuda a Jolee contra unos sith en su base de Manaan.

Un wookie perdido

Visita al Poseedor de la Leyes del pueblo de los wookies y te enterarás de la desaparición de Rorworr. Como todos los que han desaparecido en este juego, su maltrecho cadáver yace en algún lugar; en este caso puedes encontrarlo en la parte alta de las Shadowlands. Registra su cadáver para hallar la caja de flechas (Bowcaster Bolt Casing) y llévasela al Poseedor.



Planet: Manaan

Curiosamente, los mariscos de Manaan no son buenos. Y eso se debe a que hablan. Lo que prima en Manaan son los «importantes incidentes internacionales» que provocarás cada 15 segundos.

Desaparición de un selkath

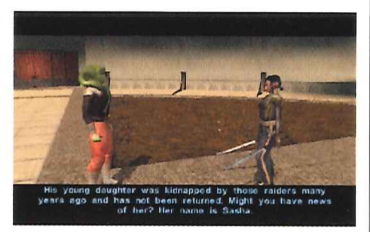
En el bar de mercenarios de Ahto West hay un selkath que busca a su hija. La están entrenando los sith. Deberías acceder a localizarla y dirigirte a la base sith de Ahto East. Hay una puerta cerrada en el rincón noreste de la base que normalmente no puedes abrir, pero ahora un recluta selkath lo hará por ti.

Como parte del Lado de la Luz, encuentra a los reclutas selkath e intenta convencerlos de que los sith son malvados. Si tienes suerte y tu Persuasión es alta, sólo tendrás que mostrarles el Símbolo (Token) que le encontrarás a un selkath muerto en la sala médica de la instalación. De lo contrario, vete corriendo por el vestíbulo y mata al Maestro Jedi Oscuro que supervisa la instalación. En su dormitorio hay un bloc de notas (Datapad) que convencerá a los reclutas de que sí, que son muy estúpidos, y que deberían irse. Vuelve al bar de Ahto West, dales el bloc a los selkath y rechaza su recompensa.

Si estás en el Lado Oscuro, mata a todos los reclutas, vuelve con los selkath de Ahto West y diles exactamente qué acabas de hacer.



Nunca hay demasiadas fotos de alguien alcanzado por un sable de luz.


Habla con este tipo para que te ayude en la subtarea del «Extraño polizón».


Un duelo entre Jedis que no hemos podido resistirnos a poner.

Mercenarios de la República

Habla con Nilko en el bar de mercenarios de Ahto West. Niko quiere saber por qué la República está contratando a tantos mercenarios. Tú sabrás la razón, cuando vuelvas de la base submarina. Puedes conseguir 500 créditos rápidos, sin puntos de la Luz u Oscuros de por medio, si encuentras a Niko y le dices la verdad. Si le mientes, volverás al Lado Oscuro, amigo.



Planet: Korriban

¿Nunca te has preguntado si hay algún tipo de enseñanza superior para estúpidos redomados? Bueno, pues la hay. La Academia sith es adonde van los memos para aprender a ser completos bastardos; tienes que matricularte. Por suerte, lo más probable es que estés allí para desmontar el garito y rebanar la mayor parte del cuerpo estudiantil. Si bien en Korriban gran parte de la diversión tiene que ver con la maquinación maquiavélica de la vida estudiantil sith, y que por lo tanto es necesaria, también puedes divertirte por tu cuenta.

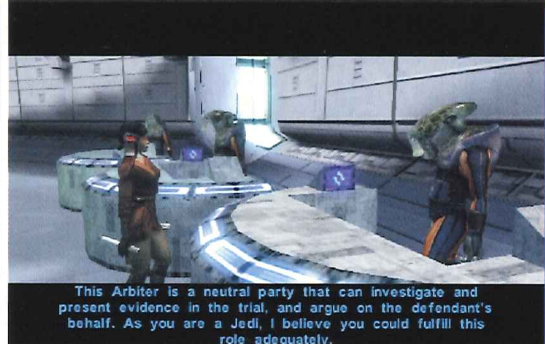
Asuntos inacabados

Ante la cantina hay un rodiano llamado Lurze cuyo contrato con Davik terminó bruscamente cuando... ehm, lo mataste. Pero aún tienes el cargamento de Lurze, y si accedes a dárselo, éste te dirá la contraseña. Sácalo del compartimento de la bodega de carga del Halcón de Ébano y llévaselo a Lurze para obtener 1.000 créditos (con Persuasión, 1.500).

Si estás preparado, Lurze te ofrecerá otro trabajo: llevarle un paquete a Motta el Hutt en Tatooine. Vale 2.000 créditos y puedes Persuadir a Motta para que te suelte 2.500. De todas formas, si abres la caja de Lurze serás transportado a su interior, y debes superar un acertijo para escapar (las respuestas a los acertijos son, en



↑ Bastila, Juhani y el personaje del jugador apalean a un Jedi Oscuro en Anchorhead.



↑ Debes ser nombrado Adjudicador para encargarte de la subtarea del «Juicio por asesinato».

este orden: tiempo, mañana, una tumba y una llama). Pídele el problema matemático para salir.

Otros atractivos

El dependiente rodiano del vestíbulo de la entrada de la Academia tiene un fantástico surtido de armas y blindajes. La Pistola de Cassus Fett se vende por la astronómica cifra de 10.000 créditos, pero es quizá el mejor blaster del juego. Poténciala y diviértete.



Subtareas del Halcón de Ébano

Tener tu propia nave es genial, pero da sus problemas, desde polizones hasta extrañas infestaciones...

Extraño polizón

Tras abandonar Dantooine, Zaalbar mencionará que alguien se ha metido en los suministros. Registra la nave y te encontrarás una extraña chica en la bodega de carga. Con paciencia, intenta aclararte con su lenguaje y te enterarás de que tiene familia en Dantooine.

Si tienes el día benévolo, Lur Arka Sulas te quitará a la chica de encima en el espaciopuerto de Dantooine. Si no, échala de la nave.

El problema de los gizkas

Un lío en el espaciopuerto de Tatooine acabará con tu nave infestada de gizkas. En realidad no hacen ningún daño, pero tienes algunas opciones para desembarazarte de ellos.

Para conseguir el máximo de XP, compra veneno para gizkas en cualquier tienda de Tatooine por 350 créditos, pilla luego un gizka en tu nave y envenénalo. Para sacar algo menos de XP, habla con el mercader selkath frente a los hangares del aeropuerto de Manaan y persuádelo para que te libre de los gizkas. Por último, puedes esperar hasta que los gizkas se larguen: se irán todos del Halcón de Ébano en cuanto aterrice en el planeta desconocido del Sistema de la Forja Estelar.

Subtareas de personajes

Cada uno de tus personajes secundarios tiene un pasado y, a veces, volverá para atormentarte. Estas tareas rara vez compensan. Pero si te gusta un personaje, te ayudarán a saberlo todo sobre él.

En general, estas subtareas se accionan hablando con el personaje pertinente. Si no han mencionado al familiar, amigo o suceso, la subtarea no tendrá lugar.

En busca de Dustil

La mujer de Carth murió en Taris y su hijo ha desaparecido. Incluye a Carth en tu grupo y vete a Kashyyyk o Tatooine. Se encontrará a un viejo amigo y averiguará que su hijo Dustil entrena en la Academia sith de Korriban.

Llévate a Carth cuando te infiltres en la Academia. Dustil está en los barracones. Habla con él, entra luego en el dormitorio de Uthar y afana el bloc del cajón de la cama. Enséñaselo a Dustil.

La madre de Bastila

Si Bastila menciona a sus padres, llévatela a Kashyyyk. En el muelle te encontrarás un Twi'lek que le dirá a Bastila que su madre la busca en Tatooine.

Helena anda por la cantina de Anchorhead y tiene malas noticias. Para llegar hasta el final, recoge al irte el holocron del padre de Bastila de la cueva del dragón kayt, en el Mar de Dunas del Este; está en una mochila hecha jirones cerca del Mapa Estelar. (Cuidado al salir. Si en esos momentos tienes a alguien tras de ti -como, pongamos, un Jedi Oscuro muy poderoso cuyo nombre no diremos-, te estarán esperando frente a la cueva del dragón, justo delante de los cadáveres de los últimos que intentaron algo similar.) Llévale a la madre de Bastila el holocron para finalizar esta subtarea.

El hermano de Mission

Mission mencionará a su hermano Griff a la menor provocación. Esto desencadena una secuencia de hechos de lo más ridículos. En primer lugar, ten a Mission en tu grupo en el espaciopuerto de Dantooine para encontrarte con Lena, quien te dirá que ahora Griff es minero en Tatooine. Ve allí y pregunta al funcionario de Czerka por él. Te dirá que Griff es prisionero de los moradores de las arenas.

De una forma u otra, acabarás en el enclave de los moradores de las arenas, y en efecto, ahí está Griff, enfurruñado en una de las celdas. Si lo liberas tendrá el rostro de pedirte dinero antes de huir; sólo esto ya justificaría coserlo a puñaladas, a menos que Mission esté en el grupo, en cuyo caso no puedes. (Ah, y conduce al Lado Oscuro, bla, bla, bla.)

Si Griff sobrevive, y si le das los 100 créditos que te pide, aceptará un trabajo en la oficina de Czerka. Habla con él y te liará en su nuevo plan secreto: hacer cerveza tarisia. Para ello necesita unas determinadas glándulas que sólo se encuentran en Kashyyyk.

Las Shadowlands de Kashyyyk rebosan de estas glándulas. Cuando Jolee te pide que le apartes unos cuantos funcionarios de Czerka, puedes o bien aceptar la oferta de trabajo de su líder o bien echarlo (persuade a los guardias para que miren a otro lado y desactiva luego sus emisores sónicos) y mangar la glándulas de una de sus cajas fuertes. De cualquier modo, obtendrás las glándulas para Griff. Regresa a Tatooine, dale a Griff las glándulas y los 200 créditos que pide y vuelve más tarde. Griff se habrá marchado para no volver jamás, como tu dinero.

¿Qué sentido tenía todo esto? Todo esto te permitirá ir recogiendo puntos de la Luz sin parar, sólo por hablar con Mission y animarla a no odiar a Griff. Date el gusto de hacerle algo horrible a alguien y luego ten una charla con Mission sobre el valor de la familia. Arreglado.

El desafío de Jagi

En cuanto Canderous te haya contado todas sus batallitas, que le llevará lo suyo, llévalo al espaciopuerto de Manaan. Jagi vendrá y retará a Canderous a un duelo.

Jagi te espera cerca del sandcrawler en el Mar de las Dunas de Tatooine. Lucha con él o persuádelo y a Canderous para que arreglen las cosas personalmente. De un modo u otro, tras esto, habla con Canderous dos veces más para finiquitar su historia.

HK-47

Para ser un droide asesino, HK-47 sorprende por lo mal que pelea. Si tienes un nivel alto de Reparación, puedes arreglar esta situación: habla con HK-47 y lleva la conversación hacia la oportunidad de restablecer la memoria de HK. Si lo haces bien, conseguirás, en este orden, aumentar en dos su Destreza, en dos su Defensa, hacerle una Regeneración menor y aumentar su Destreza en otros dos. Nota: si vas a intentarlo, asegúrate de hacerlo antes de la aventura en el Leviatán. Por lo que sea, después de este instante ya no puedes reparar más al HK-47.

La amenaza de Xor

La infancia de Juhani no fue lo que se dice idílica. Tras saber de su época como esclava, llévala al espaciopuerto de Korriban. Te encontrarás al mandaloriano Xor, que está más bien antipático.

Xor te tenderá una emboscada frente al Halcón de Ébano en Manaan. Véncelo e intentará provocar a Juhani para que lo mate. Si quieres provocar a Juhani para que se deslice hacia el Lado Oscuro, deja que lo haga; si no, contenla.

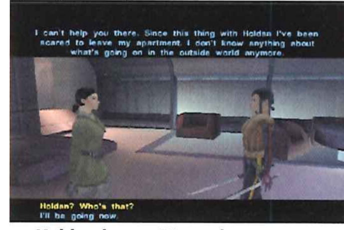
El juicio por el asesinato de Sunry

Puede que Jolee se entere del arresto de su amigo Sunry si forma parte de tu grupo en el espaciopuerto de Korriban. De lo contrario, llévatelo a Ahto West para que pueda hablar con Elora.

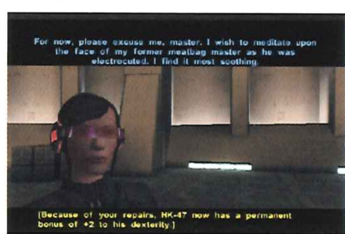
Dirígete al Alto Tribunal de Ahto West para que te nombren adjudicador de Sunry y así poder entrevistarlo en su celda. Ya aquí, entrevista al posadero, a Firith Me y a Glupor en el Hotel de Visitantes de la parte central este de la ciudad de Ahto. Ya que estás por la zona, entra en el ordenador de la Embajada de la República para conseguir la Grabación del Asesinato.

Llegados a este punto, puedes enfrentarte a Sunry conociendo sus crímenes. Procura convencerlo para que confiese por 500 XP. Cuando empiece el juicio, puedes terminarlo de inmediato entregando a los jueces la Grabación del Asesinato. O si no, si señalas el soborno de Glupor y el sable láser de Elassa y permaneces en calma ante la práctica histeria del adjudicador sith, puede que a Sunry lo consideren inocente. Consigues 400 XP si Sunry es declarado inocente o si desvelas la Grabación; si Sunry es declarado culpable tras un juicio, serán 300 XP.

FIN



↑ Hablando con Dia en los apartamentos de Taris.



↑ Está claro que nuestras reparaciones han mejorado a HK-47.



SSX 3



SI OS decimos que la competencia directa de *Amped* se llama *SSX*, y que se trata de una muy, muy dura competencia, ya no hace falta que digamos más para que os deis cuenta de que el mundo del *snowboard* está, de nuevo, de enhorabuena por lo que respecta a nuestra plataforma. La tercera entrega de *SSX* promete, de esta manera, descensos nevados vertiginosos acompañados de avalanchas y espectaculares piruetas, efectos especiales de infarto, acción extrema sin freno y, por supuesto, impresionantes tortazos helados de la mano, en esta demo, de nuestros osados amigos Mac y Allegra. En definitiva, un cóctel calentito el que nos ha preparado EA Sports, especialmente indicado para combatir el frío y disfrutar a tope de la temporada navideña que se avecina.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	ORIENTACIÓN/FRENAR
PALANCA ANALÓGICA DER.	PRESIONAR TABLA
CRUCETA DE DIRECCIÓN	GIRO/VOLTERETA
BOTÓN A	SALTAR/AGARRAR TABLA
BOTÓN B	AGARRAR TABLA
BOTÓN X	AGARRAR TABLA
BOTÓN Y	PLANTE DE MANO
GATILLO IZQUIERDO	CUBRIRSE
GATILLO DERECHO	CUBRIRSE
BOTÓN BLANCO	SIN USO
BOTÓN NEGRO	SIN USO

MIDTOWN MADNESS 3



DOS COCHES y un circuito, París, son los medios que Microsoft pone a nuestra disposición para que podamos constatar las maravillas de *Midtown Madness 3*, si bien en la versión definitiva podremos probar unos 30 vehículos en 50 diferentes misiones y un total de 6 modos de juego *on line*. En la demo podremos optar por explorar la ciudad a nuestro antojo (modo «Cruise»), correr contra el reloj con uno de los dos coches disponibles (modo «Blitz») o competir contra otros por ser el primero en llegar a la meta (modo «Checkpoint»). También es posible regular la densidad del tráfico (*traffic density*), la cantidad de peatones y policías (*peds* y *cops density*), la estación del año (*season*), la hora (*time*) y las condiciones meteorológicas del paseo.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	DIRECCIÓN
PALANCA ANALÓGICA DER.	CÁMARA
CRUCETA DE DIRECCIÓN	DIRECCIÓN
BOTÓN A	FRENAR
BOTÓN B	SUBIR MARCHA
BOTÓN X	BAJAR MARCHA
BOTÓN Y	BOCINA/SIRENA
GATILLO IZQUIERDO	FRENAR
GATILLO DERECHO	ACELERAR
BOTÓN BLANCO	FAROS
BOTÓN NEGRO	PUNTO DE VISTA

PELÍCULAS EN EL DVD

Trailers de juegos para Xbox



- » STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
- » SECRET WEAPONS OVER NORMANDY
- » MAFIA
- » FORD RACING EVOLUTION
- » DUNGEONS & DRAGONS HEROES

KAO THE KANGAROO 2



TRAS el nombre de un saltarín personaje llamado Kao se esconde una videoaventura de plataformas en 3D de lo más entretenida. En la línea de conocidos juegos como *Spyro* o *Rayman*, Kao deberá usar sus habilidades como canguro -léase brincar y rodar, golpear con sus guantes de boxeo y usar su poderosa cola como porra giratoria- para cumplir con los diferentes objetivos y retos. Kao también puede utilizar el entorno para superar los obstáculos: por ejemplo, una red suspendida sobre el río le permitirá colgarse de ella y burlar a los peces carnívoros que le esperan debajo. Controles sencillos, gráficos coloridos y un buen número de pruebas de habilidad y pequeños puzzles son, en definitiva, los principales atractivos de esta demo.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	MOVER
PALANCA ANALÓGICA DER.	ROTAR CÁMARA
CRUCETA DE DIRECCIÓN	SIN USO
BOTÓN A	SALTAR
BOTÓN B	ATACAR
BOTÓN X	RODAR/APLASTAR
BOTÓN Y	LANZAR
GATILLO IZQUIERDO	GUARDIA/ESQUIVAR
GATILLO DERECHO	PRIMERA PERSONA
BOTÓN BLANCO	SIN USO
BOTÓN NEGRO	ESTADÍSTICAS/INVENTARIO

ESPN NHL HOCKEY 2K4



EL *HOCKEY* sobre hielo es un espectacular deporte que cuenta ya con una nueva joya del software de la mano de ESPN Videogames (anteriormente llamado SEGA Sports) y su serie *NHL 2Kx*. Esa «x», como habrás adivinado, acaba de subir un entero, pero no es esa la única diferencia de este *NHL* con respecto a su predecesor. Si bien *NHL 2K3* contaba ya con todos los beneplácitos oficiales (equipos, jugadores, escudos y comentaristas), esta vez el desarrollo ha pasado de manos de Treyarch a las de Kush Games, estudio que se ha encargado de mejorar la jugabilidad y los gráficos de un juego ya de por sí excelente. Además, ha tenido tiempo de añadir un paquete de pruebas de habilidad y mini-juegos al conjunto.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	MOVER
PALANCA ANALÓGICA DER.	AMAGO
CRUCETA DE DIRECCIÓN	CAMBIAR LÍNEAS
BOTÓN A	PASE/CAMBIO JUGADOR
BOTÓN B	AUMENTAR VELOCIDAD
BOTÓN X	DISPARO
BOTÓN Y	ELEVAR DISCO
GATILLO IZQUIERDO	PROTEGER DISCO
GATILLO DERECHO	PROTEGER DISCO
BOTÓN BLANCO	SIN USO
BOTÓN NEGRO	SIN USO

Querida revista oficial Xbox Edición Española...

Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

COMENTARIOS
REVISTA OFICIAL XBOX
EDICIÓN ESPAÑOLA
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

COMENTARIOS:

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....



JUEGA ON LINE CON XBOX LIVE

XBOX LIVE

EN EL PRÓXIMO NÚMERO

DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

Ofreceremos a todos los lectores de la Revista Oficial Xbox Edición Española una oportunidad única: la posibilidad de probar libremente, sin coste alguno, el servicio de juegos *on line* más potente del mercado, *Xbox Live*. Así que no te pierdas esta gran oportunidad ya que podrás jugar contra jugadores de todo el mundo desde el cómodo sillón de tu casa. ¡No te lo pierdas!

"it's good to play together"

Con nuestro DVD del próximo número, todos los lectores de la ROX podrán probar este servicio y disfrutar de más de 40 títulos que actualmente hay en el mercado con opciones para *Xbox Live*. Así que ya sabes, el próximo 29 de diciembre la ROX os espera en los quioscos con un regalo magnífico.

Atención: requiere acceso a Internet mediante una conexión ADSL o superior.



Xbox Live™. Disfruta on line - Consigue tu *Xbox Live* hoy.

Pruébalo durante 2 meses

Entra en la nueva era del juego en banda ancha y descubre cómo se juega de verdad.

> Ahora puedes competir con otros jugadores en docenas de grandes juegos habilitados para *Xbox Live*.

> Con la Lista de Amigos sabrás en todo momento quién está conectado y en qué juego está participando.

> Desde *Xbox Live*, en el interfaz Xbox podrás hablar con otros jugadores para planificar la estrategia, en cualquier momento y en cualquier lugar.

> Descarga nuevos contenidos, niveles y armas, de modo que el juego nunca sea el mismo. Después busca y reta a tu rival perfecto con el sistema OptiMatch™.

> Y ahora, gracias a la ROX, podrás probar el servicio durante 2 meses. ¡Utiliza esta tarjeta de prueba y empieza a disfrutar de la nueva generación de videojuegos!

> Visita www.xbox.com/es-es/live/ y averigua todo lo que necesitas saber sobre esta oferta.





La oferta de dos meses de prueba sólo está disponible para nuevas suscripciones en España, por la compra de productos Xbox especialmente designados o productos o servicios relacionados. *Xbox Live* no está disponible en todos los países; consulta www.xbox.com/live para ver la lista de países en los que *Xbox Live* está actualmente disponible. Se necesita una de las principales tarjetas de crédito y una conexión de banda ancha a Internet. El uso de *Xbox Live* precisa una suscripción y está sujeto a los Términos de uso de *Xbox Live* (disponibles en www.xbox.com/LIVE/Legal/Policies.htm). Al finalizar el período de suscripción de dos meses de prueba, 6,99 € o el precio actual en ese momento del servicio *Xbox Live* se cargará automáticamente en tu tarjeta de crédito, a menos que canceles tu suscripción o elijas un plan alternativo. El rendimiento puede variar en función del juego, la velocidad del servicio de Internet, la actividad o la capacidad de la red. En función de la conexión al servicio de Internet o la configuración de red puede precisarse hardware adicional. Aunque la mayoría de servicios de Internet de banda ancha por cable o ADSL funcionan con *Xbox Live*, algunos pueden que no lo hagan; consulta a tu proveedor de servicios. Para algunas características de *Xbox Live*, como el *chat* de voz, se requiere un *Xbox Communicator*, que se vende por separado. Esta oferta es válida del 01/10/03 al 31/03/04 y no se puede combinar con ninguna otra oferta o descuento de *Xbox Live*.





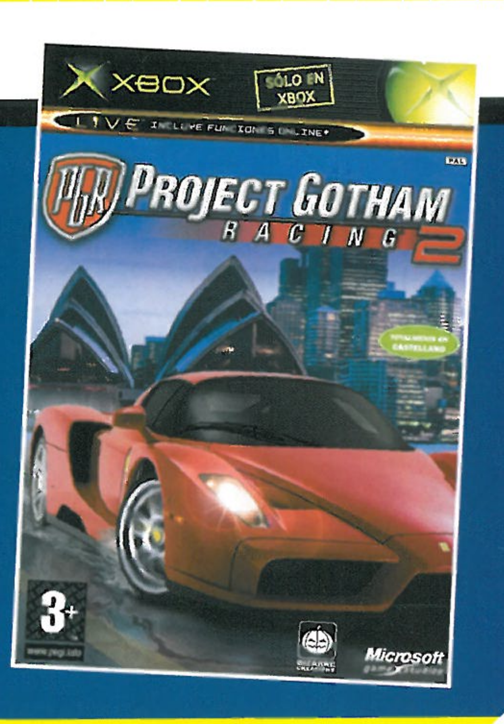
EL GRAN RETO

El Gran Reto de este mes gira en torno a la demo de *Project Gotham Racing 2*, la segunda entrega del que probablemente es el mejor juego de conducción editado hasta el momento para Xbox. El reto que os proponemos es muy sencillo: sólo tenéis que conseguir los máximos Kudos en el «Desafío con Conos» dentro de la opción «Carrera Arcade». Para que os hagáis una idea, nosotros hemos conseguido una marca de 2.342 Kudos.

Si consigues una buena marca, tienes dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en la que se muestre la marca que has conseguido o bien grabar una cinta de vídeo con la secuencia en la que se aprecia tu puntuación, siempre acompañados del cupón anexo que encontrarás en esta misma página. Por cierto, y casi por aclamación popular: Sí, también podéis enviar las imágenes que toméis con cámaras digitales por correo electrónico (pero no olvidéis enviar simultáneamente por carta el cupón adjunto). Y recordad que solamente es válido el envío de una puntuación.

¿Los premios? Las cinco mejores marcas recibidas conseguirán como premio un juego *Project Gotham Racing 2* y un CD con la banda sonora del juego. Ya lo sabes, juega, participa y que tengas suerte. No olvides enviarnos la foto o el vídeo junto con tus datos (y el cupón anexo) para que llegue antes del día 7 de enero (último día para la recepción de los tiempos). El ganador del concurso será publicado en el número 24 de la Revista Oficial Xbox Edición Española, correspondiente al mes de febrero.

La dirección para enviar vuestros tiempos es:
Concurso Reto *PGR2*
Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo de San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
o
xbox.mad@mcediciones.es





GANADORES

CUPÓN GRAN RETO

Envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. El Gran Reto *PGR2* 3. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 10 de enero. Los ganadores saldrán publicados en el número 25 de la *Revista Oficial Xbox Edición Española* (marzp).

Nombre:....................

Apellidos:..................

Dirección: ....

Localidad: ....

Provincia: ....

C.P.: ....

Puntos: ....

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.

GRAN RETO

Juego Colin McRae Rally 04

Germán Vizcano Calvo (Badajoz)......3:10:92

Gorras Colin McRae Rally 04

Carlos Arregui San Pedro (Álava)
Félix Valle Benitez (Madrid)
Miguel Manuel Gómez González (León)
Guillermo Quesada Paez (Granada)
Alejandro Casal Delgado (Pontevedra)
Marc Buenposada Pérez (Barcelona)
David Cortés Carmona (Barcelona)
Salvador Bueno González (Barcelona)
Carlos Millán Pérez (Alicante)



TRUCOS



»DUNGEONS & DRAGONS HEROES

Si quieres ser invencible en este juego, primero tendrás que activar la pantalla de trucos, pulsando simultáneamente los botones gatillo izquierdo, Y y A. Luego introduce el código PELOR. Si además quieres que tu barra de magia sea inagotable introduce el código OBADHAI.

MELODÍAS

ENVÍA MCTONO AL 7744

Ejemplo: MCTONO (espacio) (CÓDIGO) al 7744

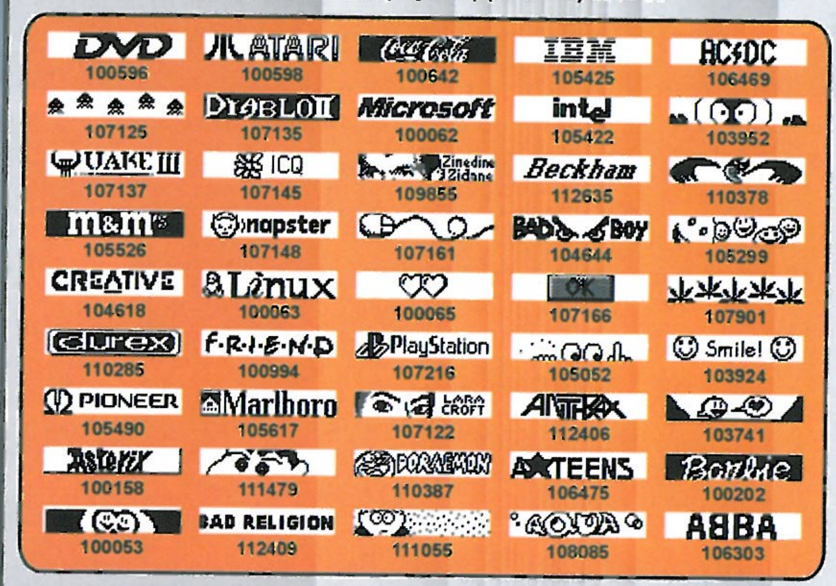
Beth	Dime	302289
David Bustamante	La Magia del ...	301752
Operacion Triunfo	La fuerza de...	302243
Operacion Triunfo	Vivimos la ...	301954
Aguita sala	Por debajo...	301934
Amaral	Toda la noche...	302199
Cafe Quijano	La taberna del Buda	301761
Camilo Sesto	Mola Mazo	302233
Carlos Baute	Dame de eso	301720
Chayanne	Torero	301809
Chenoa	Cuando tu vas	302088
Coyote Dax	Arriba y abajo	301224
David Bisbal	Ave Maria	302026
David Civera	Que la detengan	301939
Diego Torres	Color esperanza	301913
Enrique Iglesias	Heroe	301727
Estopa	Vino tinto	301768
Formula abierta	Te quiero...	302089
Gisela	Vida	301958
Javi cantero	Y cuanto mas...	301780
Juanes	A dios se lo pido	302021
King Africa	Mete mete	301881
Jarabe de Palo	La Flaca	300260
Alaska	Bailando	300585
Alejandro Sanz	Corazón ...	300253
Ana Belen	La puerta de alcala	300600
Camela	Escuchame	300630
Camilo Sesto	Vivir así ...	300496
Carlos Santana	Oye como va	300532
David Bisbal	Corazon Latino	301753
Chocolate	La Mayonesa	300677
Coyote Dax	No rompas...	300670
Danza invisible	Sabor de amor	300601
Duncan Dhu	Cien gaviotas	300251
Dúo dinámico	Quince años...	300307
El chaval de la Peca	Abanibi	300611
Ella baila sola	Lo echamos...	300635
Estopa	Me falta el aliento	300508
Estopa	Tu calorro	300514
Estopa	El del medio de...	300503
Ainhoa	Caruso	302218
Gabinete Caligari	Camino Soria	300589
Gloria Estefan	Mi tierra	300530
Guarana	La casa de Inés	300506
Hombres G	Sufre mamon	300605
Gypsy teens	Bamboleo	301117
Jarabe de palo	Depende	300680
Jennifer Lopez	Lets get loud	301881
Alavés	Himno del Alavés	300435
At Madrid	Himno del At. de Madrid	300415
Barcelona	Himno del F.C. Barcelona	300411
Betis	Himno del Real Betis	300416
Bilbao	Himno del Athletic	300417
Celta	Himno del Celta de Vigo	300433
Champions	Himno Champions League	300465
Deportivo	Himno del Deportivo	300420
Español	Himno del RCD Español	300422
Logroñes	Logroñes	302257
Málaga	Himno del Málaga	300423
Mallorca	Himno del Real Mallorca	300424
NBA	NBA	300426
Osasuna	Himno del Osasuna	300427
Rayo	Himno del Rayo Vallecano	300428
Real Madrid	Himno del Real Madrid	300409
R.Sociedad	Himno del Real Sociedad	300431
Santander	Himno del Racing	300429
Sevilla	Himno del Sevilla	300430
Valencia	Himno del Valencia C.F.	300410
Valladolid	Himno del Real Valladolid	300432
Villarreal	La Himno del Villarreal C.F.	300412
Zaragoza	Himno del Real Zaragoza	300434
Tractor amarillo	Tengo un tractor...	300566
Paquito	Paquito el choco...	300554
Nino Bravo	Libre	300548
Manolo Escobar	Mi carro	300550
La cucaracha	La cucaracha	300541
Dick Dale	BSO Pulp fiction	301197
Evamaria	Evamaria	300542
Beatles	Let It be	300792
Anastacia	Paid my dues	300056

PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

LOGOS

ENVÍA MCLOGO AL 7744

Ejemplo: MCLOGO (espacio) (CÓDIGO) al 7744



PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

CHAT

ENVÍA MCLIGA AL 7744



CONTACTA AHORA CON GENTE DE TU CIUDAD DESDE TU MÓVIL

CONCURSO

ENVÍA MCNY AL 7744

¿TE GUSTARÍA GANAR UN VIAJE A **NEW YORK** PARA 2 PERSONAS?

DINOS CUÁL ES TU PLATAFORMA PREFERIDA...



A - PS2
B - XBOX
C - GAME CUBE

Ejemplo: MCNY (espacio) (OPCIÓN) al 7744

PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

FAMOSOS

ENVÍA MCFAMA AL 7744

¿TE GUSTARÍA QUE UN PERSONAJE FAMOSO TE MANDE UNA DEDICATORIA PERSONALIZADA?



RECIBIRÁS DE UN FAMOSO SORPRESA UNA DEDICATORIA PERSONALIZADA EN TU MÓVIL

PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

TRUCOS

ENVÍA MCTRUCO AL 7744



¿QUIERES SABER CUÁLES SON LOS MEJORES TRUCOS PARA LIGAR?

ENVÍA MCTONO AL 7744

Ford Cougar	Born to be wild - Anuncio Tv	300046
Frank Sinatra	My way - Anuncio de Airtel	300009
Bon Jovi	Its my life - Opel Corsa	300007
Benny Hill	Benny Hill	301002
Barrio sesamo	Serie infantil	300486
Expediente X	Expediente X - Serie TV	300044
Friends	Friends - Serie de TV	300034
Gadget	Sintonia del Inspector Gadget	300414
Dragon Ball	Serie manga	300444
Equipo A	Serie de TV	300451
Fama	Serie de TV	300488
Eurovision	Sintonia de Eurovisión	300056
Grito de tarzan	Grito de tarzan	301515
A. Clayton	BSO Misión Imposible	300020
Danny Elfman	Los Simpsons	300040
Dick Dale	BSO Pulp fiction	301197
Familia Addams	BSO La Familia Addams	300015

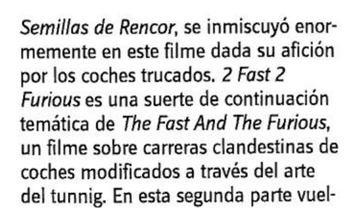
PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

0,90 € + IVA



2 FAST 2 FURIOUS (A TODO GAS)

BRIAN O´CONNER perdió su trabajo de policía por dejar escapar a su amigo Dom Toretto, jefe de una banda criminal de carreras clandestinas. Ahora ha vuelto a Miami, junto a su viejo amigo Roman Pearce. Trabaja como infiltrado en la policía para limpiar su expediente y su misión consiste en ayudar a la bella Mónica Fuentes a vigilar a un peligroso hombre de negocios de Miami. Pero esta vez las cosas han cambiado, porque él ha vuelto a correr pero lo hace desesperadamente por su vida. El director John Singleton, conocido por controvertidas películas como *Los Chicos del Barrio* o *Semillas de Rencor*, se inmiscuyó enormemente en este filme dada su afición por los coches trucados. *2 Fast 2 Furious* es una suerte de continuación temática de *The Fast And The Furious*, un filme sobre carreras clandestinas de coches modificados a través del arte del tunnig. En esta segunda parte vuelven las correrías a toda velocidad y los chicos malos. Pero esta vez todo resulta mucho más espectacular. Las tomas se han atrapado desde ángulos inverosímiles y las escenas de riesgo le quitan a uno el aliento. No esperéis encontrar un profundo argumento; aquí se impone la velocidad, la espectacularidad y los motores más ruidosos del mundo.



EXTRAS

- Las mejores escena rodadas por los especialistas
- Escenas eliminadas
- La escuela de conducción de los actores
- Cómo se grabó la banda sonora
- Tomas falsas
- Entrevistas
- Y más.

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **JOHN SINGLETON**
INTÉRPRETES: **PAUL WALKER, EVA MENDES, TYRES, COLE HAUSER**
AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
GÉNERO: **ACCIÓN**
DISTRIBUIDOR: **UNIVERSAL**

TERMINATOR 3: LA REBELIÓN DE LAS MÁQUINAS

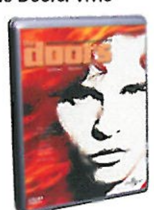
TERMINATOR (Arnold Schwarzenegger) regresa para anticiparse a la amenaza del Juicio Final, en una historia que se sitúa diez años después de los eventos narrados en *Terminator 2*. Para conseguirlo, tendrá que luchar junto a John Connor (Nick Stahl) contra la máquina de matar más sofisticada de todos los tiempo de Skynet: T-X (Krist Anna Loken), que ha sido enviada de vuelta al pasado para completar el trabajo que dejó sin terminar su predecesor, el T-100. Y ella, tan bella por dentro como destructiva por fuera, es infinitamente más poderosa y peligrosa que ningún Terminator anterior. Tercera entrega de la saga más espera de Hollywood, que tan sólo en EE.UU. ha recaudado 150 millones de dólares durante las semanas que ha estado en cartelera.

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **JOHNATHAN MOSTOW**
INTÉRPRETES: **ARNOLD SCHWARZENEGGER, NICK STAHL, KRIST ANNA LOKEN**
AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1 Y CATALÁN SURR.**
GÉNERO: **ACCIÓN**
DISTRIBUIDOR: **COLUMBIA**

THE DOORS

PARA MUCHOS es una bendición de dios, para otros, el retoño del Diablo: Jim Morrison, la cabeza visible de una banda excepcional, *The Doors*. Vivió al límite, en una anárquica carrera hacia la autodestrucción marcada por escándalos y arrebatos de ira y de pasión que le sumergió en un mundo de sexo, alcohol y drogas. Esta es la historia de una de las bandas de rock más importantes de la historia del género y la crónica vital de un poeta incomprendido. Con este filme, Oliver Stone (*Platoon, Nacido el 4 de Julio, JFK...*) consiguió filmar una de sus películas más personales y controvertidas. Una vez más, las obsesiones por esa América post-Vietnam quedan plasmadas en un lienzo social que tiene como contrapunto las aventuras lisérgicas de un Val Kilmer que parece la mismísima reencarnación de Morrison. Todo rodado con el pulso nervioso y extremo de un maestro del cine.



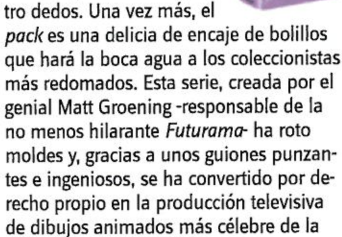
INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **OLIVER STONE** INTÉRPRETES: **VAL KILMER, MEG RYAN, MICHAEL MADSEN** AUDIO: **INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1 Y CASTELLANO Y ALEMÁN EN DOLBY DIGITAL 2.0** GÉNERO: **DRAMA** DISTRIBUIDOR: **UNIVERSAL**

LOS SIMPSON

PACK TERCERA TEMPORADA

POR FIN llega el *pack* de la tercera temporada de la serie de dibujos animados *Los Simpson*. Tras la agónica espera que hemos mantenido después de la edición del segundo *pack*, ya es hora de disfrutar de todos y cada uno de los capítulos que compusieron la legendaria tercera temporada, sin duda una de la mejores y más memorables según los fanáticos de esta familia de piel amarilla y cuatro dedos. Una vez más, el *pack* es una delicia de encaje de bolillos que hará la boca agua a los coleccionistas más redomados. Esta serie, creada por el genial Matt Groening -responsable de la no menos hilarante *Futurama*- ha roto moldes y, gracias a unos guiones punzantes e ingeniosos, se ha convertido por derecho propio en la producción televisiva de dibujos animados más célebre de la historia de la caja tonta.



INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **MATT GROENING**
INTÉRPRETES: **HOMER, BART, LISA**
AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1** GÉNERO: **ANIMACIÓN TELEVISIVA** DISTRIBUIDOR: **FOX**

¡SUSCRÍBETE!

12 NÚMEROS POR TAN SÓLO 58,35 €*

* Sólo para residentes en España. Precio en Europa: 95,00 €.
Resto del mundo: 127,00 €.



MC
MC EDICIONES
Sociedad Anónima



30% DE DESCUENTO





www.revistaoficialxbox.net

OFERTA ESPECIAL DE SUSCRIPCIÓN

☐ SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos ....

Dirección .... Teléfonos ....

Población .... Provincia C. P. Correo electrónico

FORMA DE PAGO: Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €). Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 €

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)
Nº
Nombre del titular:
Caducidad: /

Firma:
☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)
Nombre del Banco o Caja
Nombre del titular:
C.C.C. Entidad Sucursal

Control Nº de la libreta o cuenta
Firma del titular:
.........., a..... de .... de 2003
Ruego a ustedes se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A: XBOX SUBSCRIPCIONES · Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59 e-mail:suscripciones@mcediciones.es



PRÓXIMO NÚMERO
REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

EN EL DVD
DEMOS JUGABLES EXCLUSIVAS DE:



»Grabbed by the Ghoulies
¡La novia de Cooper ha sido secuestrada! Rescátala en esta aventura de Rare.

»Wrath Unleashed
Un brutal juego de acción el que criaturas mitológicas se enfrentan a vida o muerte.

»Armed & Dangerous
Prepárate para disfrutar de uno de los juegos de acción más divertido y espectacular de los últimos tiempos.

»Freaky Flyers
Los cielos están a punto de ser invadidos por estos locos pilotos y sus bizarras aeronaves.

»NHL Hitz: Pro
Una original vuelta de tuerca a los clásicos juegos de *hockey* de toda la vida.

»Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds
Ayuda a Buffy a derrotar a Kalistos y a sus sicarios chupasangre.

NUEVOS ANÁLISIS

- »Tom Clancy's Rainbow Six 3
- »Crimson Skies
- »Grabbed by the Ghoulies
- »Ghost Recon: Island Thunder
- »Tony Hawk's Underground
- »Medal of Honour: Rising Sun
- »Need For Speed Underground
- »Star Wars Jedi Academy
- »Broken Sword: El Sueño del Dragón
- »Counter-Strike

... Y más análisis de nuevos juegos presentados para Xbox.

» ¡VÍDEOS EN EL DVD!

- »Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- »Rogue Ops
- »Conflict: Desert Storm II
- »Arx Fatalis
- »Terminator 3: Rise of the Machines
- »RalliSport Challenge 2

...Y más vídeos de juegos Xbox

*TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios.



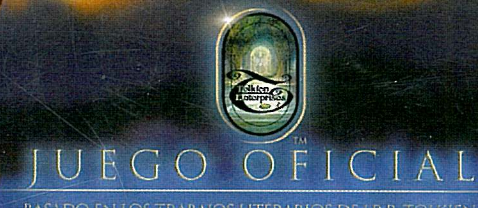
GameSHOP
especialistas en videojuegos
WWW.GAMESHOP.ES
Microsoft
XBOX
SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ /499pts. URGENTE: 6€ /998pts.)
TODOS LOS VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS EN TU TIENDA GameShop
ÁLAVA
NUEVA APERTURA!! c/Plaza San Antón, 2 - 01001
VITORIA -GASTEIZ 945 120 927 EMAIL: vitoria@gameshop.es
ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE
967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es
ALBACETE
c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE
967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es
ALBACETE
c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN (ALBACETE)
967 17 61 62
ALBACETE
c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA (ALBACETE)
967 34 04 20
BARCELONA
c/Santiago Rusiñol, 31 BAJOS - 08870 SITGES (BARCELONA)
93 894 20 01
BARCELONA
c/Parellada, 22 (LES GALERIES) - 08720
VILAFRANCA DEL PENEDES (BARCELONA) 93 892 33 22
BARCELONA
Boulevard Diana, Escolapis, 12 Local 1B - 08800 BARCELONA
VILANOVA I LA GELTRU 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es
CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ
956 22 04 00
CÁDIZ
Avda. Almirante León Herrero, S/N "C.C. SAN FERNANDO PLAZA"
11100 SAN FERNANDO (CÁDIZ) 956 59 16 68
CANTABRIA
c/Juan XXIII, 1 - 39600 MALIAÑO - MURIEDAS (CANTABRIA)
942 26 15 94 EMAIL: santander@gameshop.es
CÓRDOBA
c/Llanete de San Agustín, 1
14900 LUCENA (CÓRDOBA) 957 51 52 74
GRANADA
c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA
958 80 41 28
JAÉN
NUEVA APERTURA!! c/Paseo de Linarejos, 1
23700 LINARES (JAÉN) 953 65 74 00
LAS PALMAS
NUEVA APERTURA!! c/Juan de Bethencourt, S/N "C.C. AULAGA" Local 18
35600 PUERTO DEL ROSARIO (FUERTEVENTURA) LAS PALMAS
LEÓN
c/Antonio Valbuena, 1 - 24004 LEÓN
987 25 14 55 EMAIL: leon@gameshop.es
LLEIDA
NUEVA APERTURA!! c/Trinitaris, 4 Bajo - 25001 LLEIDA
973 200 499
TENERIFE
c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS
ARONA (TENERIFE) 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es
TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 BAJO - 43202 REUS (TARRAGONA)
977 33 83 42
TOLEDO
c/Cervantes, 4 BAJO - 45600
TALAVERA DE LA REINA (TOLEDO) 925 81 66 94
VALENCIA
c/Bernat Fenollar, 11 (Zona Univ. Politécnica) 46021
VALENCIA 96 369 04 16 EMAIL: valencia@gameshop.es
VIZCAYA
c/General Eraso, 8 - 48014 DEUSTO (BILBAO)
94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es
VIZCAYA
Avenida Antonio Miranda, 3 - 48902 BARACALDO (VIZCAYA)
94 418 01 08
ENVIO A DOMICILIO
CLUB DEL CAMBIO
COMPRAVENTA USADOS
JUEGOS EN RED
XBOX BASICA 189€
XBOX + SPLINTER CELL + HALO 199€
XBOX + 4 CLASSICS DEAD OR ALIVE 3, MUNCH'S ODDYSEE RALLISPORT CHALL. + P.GOTHAM RACING 229€
XBOX + MIDTOWN MADNESS3 + HALO 199€
XBOX + MM3 + HALO + P.GOTHAM RACING 2 219€
HAZ TU RESERVA
LLÉVATE CON TU XBOX 2 MESES DE CONEXIÓN GRATIS A XBOX LIVE!
XBOX CONTROLLER 39€
DVD KIT XBOX 29€
ADAPTADOR RF 25€
CABLE OPTICO 18€
CABLE SCART ADV. SALIDA OPTICA 29€
XBOX LIVE S. KIT COMMUNICATOR: 29€ 59€
CREATIVE 5.1 209€
VGA BOX COMPATIBLE TODAS CONSOLAS 69€
COUNTER STRIKE 59€
FIFA FOOTBALL 2004 64€
MAX PAYNE 2 64€
MOH RISING SUN +CAMISETA EXCLUSIVA 63€
P.GOTHAM RACING 2 59€
TOP SPIN 59€
AMPED 2 59€
BRUTE FORCE 39€
BLOODY ROAR EXT 59€
BROKEN SWORD 59€
BUSCANDO A NEMO 59€
CRASH NITRO KART 59€
COMMANDOS 2 29€
C.DESERT STORM 29€
CRIMSON SKIES 59€
D&D HEROES 59€
DINO CRISIS 3 64€
DYNASTY W. 4 59€
EL HOBBIT 59€
ESPN NBA 2K4 44€
ESPN NFL 2K4 44€
GRABBED BY GHOULIES 59€
GHOST RECON I.T. 29€
GLADIATOR 59€
H.POTTER LA PIEDRA... 63€
H.POTER QUIDDITCH 63€
HITMAN 2 29€
HUNTER REDEMEER 59€
LEGACY OF KAIN DEF. 59€
LINKS 2004 59€
EL RETORNO DEL REY 63€
MAFIA 64€
MAGIC BATTLE 44€
M:I OP. SURMA 59€
NBA LIVE 2004 64€
NBA JAM 44€
NBA I.DRIVE 2004 59€
NFS UNDERGROUND 63€
RAINBOW SIX 3 59€
ROBIN HOOD 64€
ROLLING 49€
S.W. OVER NORMANDY 59€
SEGA GT ONLINE 44€
SIMPSONS H.& RUN +IMAN NEVERA MODELOS DIFERENTES 59€
SIMS BUSTIN OUT 63€
SSX 3 64€
SW JEDI ACADEMY 59€
VOODOO VINCE 29€
TERMINATOR 3 59€
TONY HAWK UNDER. 59€
TRUE CRIME 59€
UNREAL II 59€
URBAN F. SOCCER 44€
XIII 59€
SI ESTÁS INTERESADO EN NUESTRA RED DE FRANQUICIAS INFÓRMATE EN EL TELÉFONO 967 193 158, EN EL FAX 967 193 391 O EN EL E-MAIL FRANQUICIAS@GAMESHOP.ES

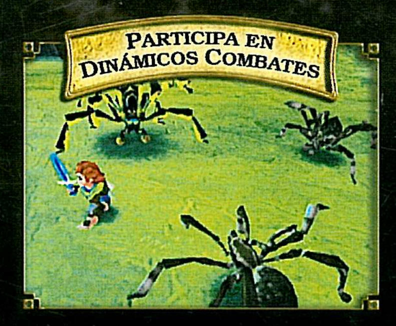


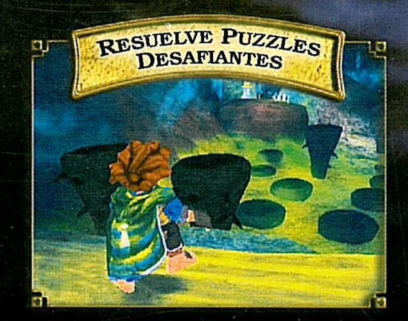
EL Hobbit™

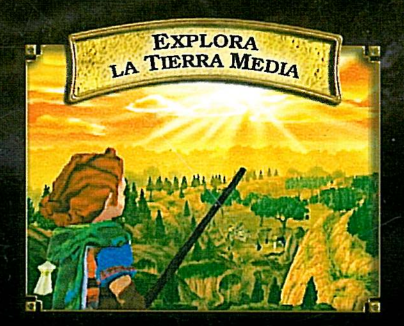
EL PRELUDIO DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS











VIVE LA MAYOR AVENTURA DE TU VIDA

www.hobbitgames.com





VIVENDI UNIVERSAL GAMES. Ntra. Sra. de Valverde, 23. 28034 Madrid. Tel.: 917355502 - Fax: 917352730. www.vup-interactive.es











